€ 5,03
29,90 mk

05/01
Touko 2001

SUPER POWER ON NYT

konsoli pelaaja

DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN

DREAMCAST ON KUOLLUT KAUAN ELÄKÖÖN SEGA

The Getaway

Riko lakia!

Final Fantasy IX

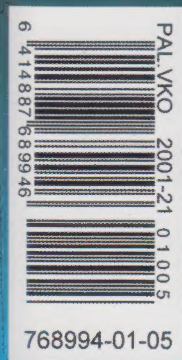
Vihjeitä & vinkkejä

POKÉMON GOLD & SILVER

Suurhaastattelu & arvostelu

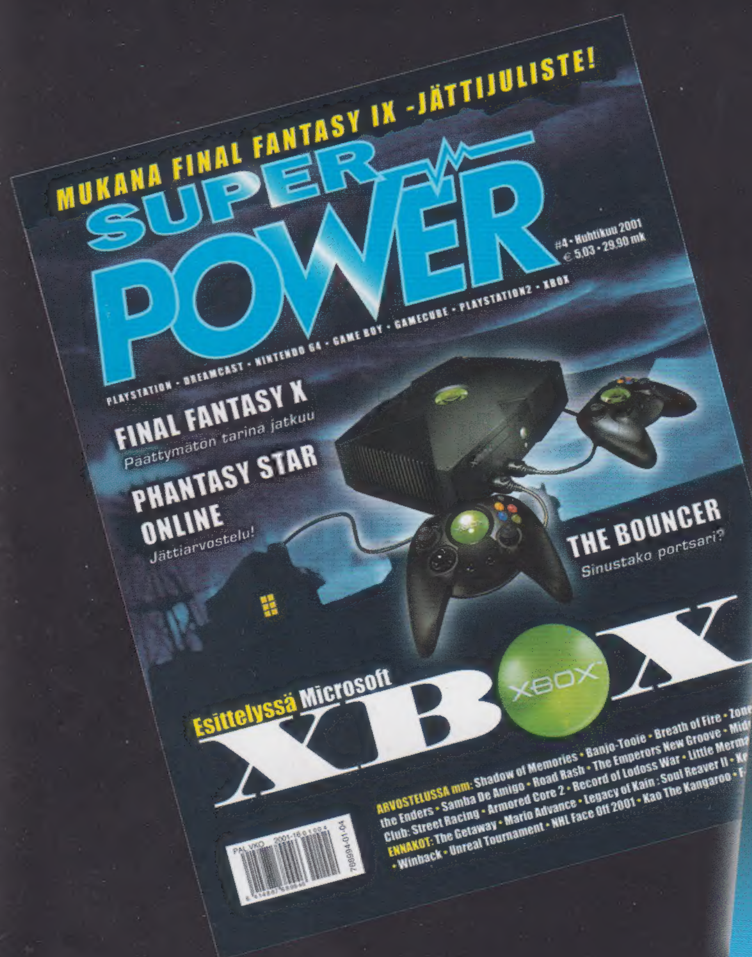
ARVOSTELUSSA mm: Skies of Arcadia • Oni • Fighting Vipers 2 • ISS Pro Evolution 2 • Ring of Red • Vanishing Point • Knockout Kings 2001 • Darkstone • Capcom vs SNK • Antz Racing • Buffy The Vampire Slayer • NBA Live 2001 •

ENNAKOT: Shenmue II • Malice • Phase Paradox • Grand Theft Auto 3 • Oddworld: Munch's Oddysee • ChuChu Rocket • Crazy Taxi 2



SUPER POWER ON NYT POWERIA POWERIMPIKIN KONSOLIPELAAJA!

UUSI NIMI MUTTA TUTTU, TUHTI PELITIETOPAKETTI JOKA KUUKAUSI!





- konsolipelaamisen kaikki tärkeät brandit
- paljon peliuutisia ja -uutuuksia
- runsaasti arvosteluja, ennakkosilmäilyjä ja reportaaseja
- lukijoiden kysymyksiä ja vinkkejä pelaamiseen
- mukana myös erikoisliitteinä ainutlaatuisia julisteita!



OLE PELAAJA! PYSY MUKANA JA PÄÄSET SEURAAVALLE TASOLLE...

PELAAJAN ASIALLA

Tervetuloa seuraamme, hyvä lukija – kädessäsi on Konsolipelaajan ensimmäinen numero. Ensimmäinenkö? Itse asiassa viides tänä vuonna. Missä ne aikaisemmat numerot sitten ovat? Ota rauhallisesti – asiaan löytyy luonnollinen selitys.

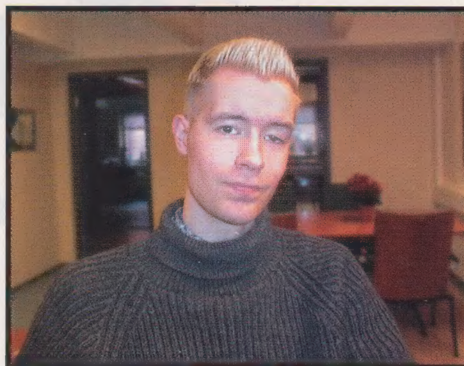
Lehtemme kulki hyvin pitkään Super Powerin lipun alla. Sen historia ulottuu kauas, aina Nintendo-lehteen ja Suomen konsolipeliaikojen aamuhämäriin asti. Olimme mukana kun Super NES hallitsi, todistimme PlayStationin nousua ja Dreamcastin tuhoa. Kertyneet vuodet varmistivat paikkamme maan merkittävimpien konsolipelilehtien eturivissä, mutta ne myös lisäsivät paineita uudistumiseen. Oli aika jättää hyvästit vanhalle nimellemme. Se palveli tehtäväänsä hyvin ja kunniakkaasti, mutta nyt sen oli aika päästä vähintäänkin hyvin ansaitsemilleen eläkepäiville. Tämä muutos ei muuta lehtemme sisältöä – löydät sivuiltamme jatkossakin saman tuhdin paketin arvosteluja, ennakkosilmäilyjä ja erikoisliitteitä.

Tässä numerossamme tutustumme vuoden odotetuimpaan jatko-osaan, *Pokémon Gold & Silveriin.* Pokémon-manian hiipumista on ounasteltu jo jonkin aikaa, mutta uudet, markinoille vasta saapuvat pelit saattavat hyvinkin osoittaa moiset puheet palturiksi. Markkinoille ilmaantunut katkera kilpakumppani Digimon on tosin kuronut etumatkaa tehokkaasti umpeen. Muuttuvatko voimasuhteet vai säilyttääkö Nintendo asemansa? Odotamme tulevaa mittelöa suurella mielenkiinnolla.

Toinen odotettu uutuus on *The Getaway,* jokaisen kovakasvon elämästä haaveilevan veijarin unelma. Onko totuus tarua ihmeellisempää vai saammeko ainoastaan todistaa suuren kuplan puhkeamista pelin ilmestyessä? Se selviää reportaasistamme. Hyppää kelkkaamme ja syvenny pelijournalisteja Lontoossa hätkähdyttäneisiin tapahtumiin.

Tämän numeron kenties synkin artikkeli keskittyy Segan historiaan ja yhtiön kohtalonhetkiin Dreamcastin hävittyä taistelun markkinoiden ykköspaikasta. On surullista, etteivät edes markkinoiden parhaisiin lukeutuneet pelit riitä takaamaan konsolille hallitsevaa asemaa, mutta sellaista on elämä. Salaman ei pitäisi iskeä samaan paikkaan kahdesti, mutta Saturnin ja Dreamcastin romahdusten jälkeen olen alkanut uskoa toisin.

Ota mukava asento tuolissasi ja syvenny tarjontaamme. Voit olla turvallisin mielin - me olemme pelaajan asialla.



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus), 278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Esa Toivonen
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy, Tampere 2001
ISSN 1458-0454



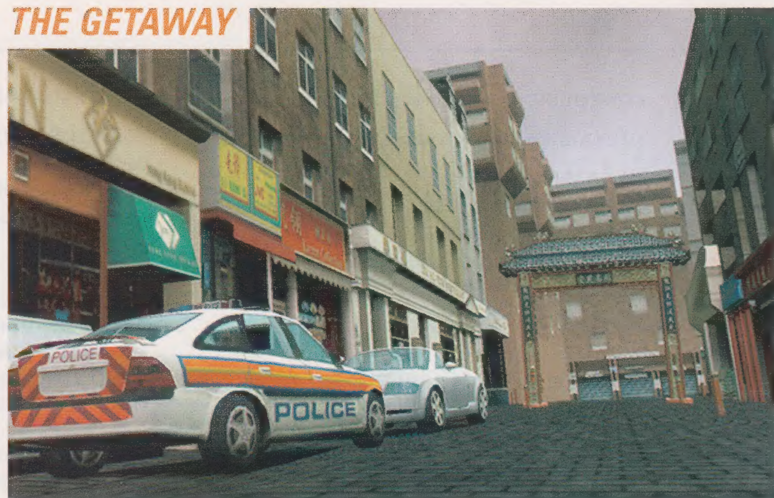
34

POKÉMON GOLD / SILVER



24

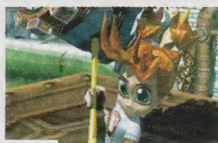
THE GETAWAY



KONSOLIPELAAJA 5 / 01

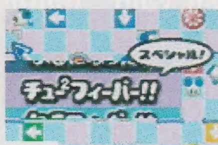
SISÄLLYS


10 SHENMUE II


11 MALICE


11 PHASE PARADOX


12 ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

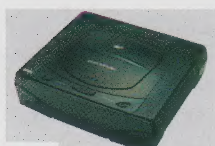

12 CHUCHU ROCKET


12 RUMBLE RACING


13 CRAZY TAXI 2


13 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE


13 GRAND THEFT AUTO 3D


14 SEGA


36 SKIES OF ARCADIA

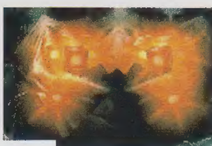


38 FIGHTING VIPERS 2



40 ISS PRO EVOLUTION 2


42 ONI


44 C-12: FINAL RESISTANCE


46 VANISHING POINT


47 KNOCKOUT KINGS 2001


49 DARK STONE


50 CAPCOM VS SNK


56 RING OF RED


58 FINAL FANTASY II

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi superpower@egmont-kustannus.fi**

Kuten varmaan huomasittekin, lehden nimi ja samalla myös postipalstan kirjeiden lähetysosoite ovat hieman muuttuneet. Toki vanhallakin nimellä varustetut kirjeet vielä perille löytävät, mutta tulipahan mainittua. Koska meillä on pienoisia vaikeuksia keksiä vanhan kunnon "SuPo" -nimimerkin tilalle uutta vastaavaa (esim. KoPe tuntuisi jotenkin teennäiseltä), julistammekin tässä ja nyt kilpailun kaikille kekseliäille lukijoillemme, ja parhaan ehdotuksen lähettänyt tietysti palkitaan huippupalkinnolla!!!
Toistaiseksi tyydymme vastaamaan kirjeisiin tylsähkösti vain "Toimituksena", mutta eiköhän asia pian korjaannu...

Moikka SuPon asiantuntijat

Minulla olisi kysymyksiä Dreamcast –pelikonsolista. Mielestäni Dreamcast on graafisen kauneuden puolesta pelikoneiden 1:nen ja minua harmittaa Dreamcastin putsaaminen pois pelikonsolien eturintamalta.

1. Ensimmäinen kysymykseni on yksinkertaisesti se, että mitä mieltä te olette Dreamcastista (voisitteko vastata asiantuntevasti).
2. PS2:sen ja X-Boxin grafiikka on erittäin tarkkaa ja värikylläistä, mutta ei kuitenkaan niin lumovoimaista kuin Dreamcastin, mitä mieltä te SuPon asiantuntijat olette?
3. Lyhyt paketti Dreamcastin teknisistä tiedoista (CPU, grafiikkaprosessori, muisti, pol/s, audiokanavat, tekstuurit, maks. erottelu)

T: Shenmue

1. Kelpo pelikonehan se on. Grafiikka, äänet ja suorituskyky ovat vallan erinomaisia ja hyviä pelejä on runsaasti tarjolla. Ikävää vain, että Sega päätti vetäytyä pelikonsolien valmistuksesta.
2. Asiahan riippuu paljolti siitä, mitä pelejä kullakin konsolilla pelaa. Dreamcast on pitänyt hyvin puolensa uudempia konsoleita vastaan paljolti erinomaisten peliensä ansiosta ja vaikka PS2:n pelit eivät tähän mennessä ole kaikilta osin täyttäneetkään ennakko-odotuksia, uskomme silti myös PS2:n menestyvän. X-Boxista ei vielä ole juurikaan pelikokemuksia, joten ei voi muuta kuin odottaa. Lupaavalta näyttää sekin.
3. Sega ilmoittaa näin:
Pääprosessori: Hitachi 128 bittinen sis. rakennetulla RISC –prosessorilla.
Grafiikkaprosessori: NEC PowerVR2 (yli 3 miljoonaa pol/s.).
Äänet: 32-bittinen, 64-kanavainen Yamahan ääniprossu.
Resoluutio: 640*480 kuvapistettä.
CD-asema: 12-nopeuksinen.

TOIMITUS

Hei SuPon väki

Kirjoitan teille nyt toista kertaa. Kiitos hyvästä lehdestä. Miksi kaikki morkkaavat Nintendo 64:aa? Luin juuri eräästä kilpailevasta lehdestä, että N64 on vanhentunut kone. Mitä mieltä te olette? On kyllä totta, että N64:lle ei ole tehty yhtään hyvää matkintapeliä. Itselläni on kyllä Dark Rift –niminen matkintapeli, joka on kohtuullinen, mutta ei sitäkään jaksa pelata. Onko teidän mielestänne Ridge Racer 64 hyvä ostos? Entä Mickey's Speedway USA? Olen jo kauan aikaa yrittänyt löytää hyvää autopeliä N64:lleni. Tiedättekö muuten, tullaanko NES:in pelejä julkaisemaan GBA:lle? Tarkoitan esim. klassikkoja Zelda1:stä ja 2:sta tai Super Mario Bros 3:sta? Entä SNESin vastaavia pelejä? Entäpäs GB:n? Tuleeko Final Fantasyjä GBA:lle? Lehtenne on paras lehti sitten Nintendo-lehden.

T: Vannoutunut Nintendo-fani

Onhan N64 jo hieman iäkäs konsoli, mutta sille aikoinaan, hiljattain ja tulevaisuudessa julkaistut huippupelit pysyvät vastakin hyvinä, sitä ei käy kiistäminen. Mainitsemasi Ridge Racer 64 on mielestäni erinomainen peli edelleenkin. Myös Mikki Hiiren ajosimu on ihan kelpo tapaus. Muihin uteluihisi suurimmaksi osaksi vastattiinkin jo tammikuun numeron Kysymyksiä ja Vastauksia –palstalla.

PS. Kiitos kehuista!

TOIMITUS

Hei!

Kirjoitan lehteenne nyt ensimmäisen kerran ja toivon, että julkaisette tämän kirjeen. No... plaa plaa plaa. Eikun suoraan kysymyksiin.

1. Olen ihmetellyt, miksi parissa viime numerossa on Gameplayn divarisivuillanne näkynyt PS1: pelejä vain Silent Hilliin asti. Mistä moinen johtuu?
2. Milloin PS1-pelien valmistus lopetetaan?
3. Monelta lukijalta on tullut palautetta, että he toivovat enemmän tilaa posti- ja vinkkisivuille. Miksi ette suosiolla pidennä lehtienne normaalinumeroita?
4. Mitä hyvää näette Chu-Chu Rocketissa?

PS. Kiitos mainiosta lehdestä!!!

1. Sitä sinun täytyy tiedustella Gameplayltä itseltään. Edelleenkään emme juuri puutu ilmoittajiemme materiaaliin.
2. Todennäköisesti vasta sitten kun niiden myyntimäärät tippuvat kohtalokkaasti. Täytyy muistaa, että piraatti- ja MOD -versiot eivät ainakaan pidennä konsolin elinikää. Vaikka PS1 iäkäs konsoli jo onkin toivotaan silti, ettei pelien valmistus ihan heti lopu.
3. Koska olemme toistaiseksi varsin tyytyväisiä nykyiseen sivumäärään (ja hintaan, korotuspaineet olisivat suuret, jos sivuja lisättäisiin) ja onhan tätäkin palstaa tällä kertaa sentään kahden sivun verran.
4. Paljonkin, etkö lukenut taannoista arvostelua?

PS. Kiitos itsellesi kehuista!

TOIMITUS

Moro!

Mua rupes vähän korpeemaan tuo hype palstan "Shigeru paljastettu" juttu lehdessä 4/2001. Kuka aivoton tampio sen oli kirjoittanut?!?!

Korjataanpa tässä muutamia juttuja: Jo ensimmäisessä Zelda pelissä (joka on muuten tehty vuonna -85, jos ette tienneet) on ensiksi joutunut "etsimään" miekan ja kilven. Lisäksi siinä aloitettiin kolmella sydämellä ja siinä oli keijuja. Sydämiäkin on kerätty joka pelissä, palasia kylläkin vasta "A Link to the past":ssa, joka on tehty samana vuonna kuin tämä "Wonder boy in Monster World". Link to the pastissa oli huilu, ja vuotta myöhemmin ilmestyneessä Game Boy pelissä "Link's Awakening" se oli korvattu okariinalla. En kyllä tiedä, koska ensimmäinen Wonder Boy peli on julkaistu, mutta luulisin, että Wonder Boy olisi alun alkujaan kopioitu Zeldasta, kuten Sonic on kopioitu Mariosta. Ei kopioimisessa kyllakään mitään pahaa ole, eihän aina voi keksiä uusia ideoita. Mutta olitteko ihan itse kirjoittaneet tuon uutisen? Syytökset olivat nimittäin aika tuulesta temmattuja.

Jos olen väärässä, niin mulle saa valittaa ihan vapaasti.

Alfred the Chicken

Hienoa, että lehtemme lukijat ovat näin tarkkasilmäisiä. Kyseinen uutinen herätti närää muissakin lukijoissa, joten asian selvittäminen on paikallaan. Ko. artikkeli lähetettiin meille täysin luotettavana pidetystä uutislähteestä. Jutun köykäisyys havaittiin vasta lehden ehdittyä painoon. Kuulustelimme uutisen kirjoittanutta henkilöä, joka myönsi liioitelleensa. Mr. Miyamoton syyttäminen plagioinnista oli turhan rajua, pikemminkin olisi pitänyt puhua vaikutteista, joita Wonder Boy jossain määrin Zeldoille lahjoitti. Kaikeksi onneksi kyseessä oli huhtikuun numero, jossa sattuneen uutismokan saa ainakin periaatteessa iskeä aprillipilan piikkiin. Pahoittelemme tapahtunutta - kyseinen uutistaho on nyttemmin blokattu kauas lehdestämme.

TOIMITUS

DONNER UND BLITZEN!
KEVÄÄN RAUDANKOVA ERIKOISNUMERO!

SAKSALAISTEN
KORKEAJÄNNITYS
ISKEE KUIN MILJOONA VOLTTIA

260 SIVUA

VOITTOJEN TIELTÄ BERLIININ TUHOON

NELJÄ RAJUA SOTASEIKKAILUA!

SARJAKUVINA

Hinta: € 5,55 / 33 mk
(sis. alv. 8%)

Sisältää sarjakuvaseikkailut:

ULVOVAT STUKAT
SAKSAN ELIITTISOTURIT
STALINGRADIN SANKARI
SUKUVIHAA BERLIINISSÄ

OSTA SALAMANA LEHTIPISTEESTÄ!



HYPE



KANNETTAVA ENNÄTYS

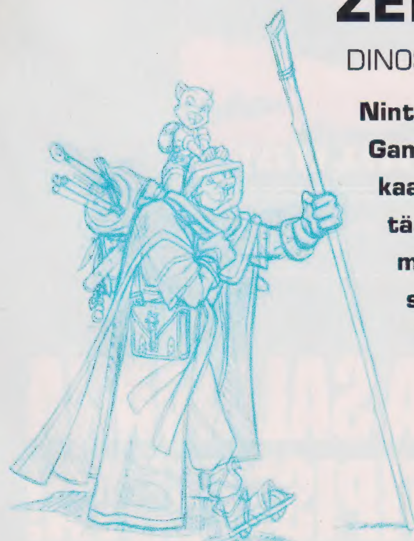
GAME BOY ADVANCEA TILATTU ENNAKKOON 3 MILJOONAA KAPPALETTA

Nintendon 12-vuotiaan Game Boyn seuraaja Game Boy Advance on kiihkeän odotuksen kohteena ympäri maailmaa. Japanissa konsolille kirjattiin 3 miljoonaa varausta ennen kuin koko konsolia edes on laskettu markkinoille. Tämä on myös oman alansa ennätys, sillä mitään kannettavaa konetta ei ole aikaisemmin varattu jo etukäteen näin paljon. Nyt Nintendo onkin huolissaan siitä, miten yhtiö pystyy tyydyttämään markkinoilla vallitsevan uskomattoman kysynnän. Tuotantolinjat tulevat käymään ylikierroksilla, sillä Nintendo suunnittelee tuottavansa kuukaudessa 2 250 000 Game Boy Advancea.

Game Boy Advance -rintamalta kuuluu muitakin iloisia uutisia: pikkuruinen konsoli julkaistaan USA:ssa ja ilmeisesti myös Euroopassa aikaisemmin ilmoitettua ajankohtaa varhemmin. Näillä näkymin konsoli ilmaantuu kauppoihin jo kesäkuussa heinäkuun sijaan. Nintendon menettelyä voidaan selittää sillä, että yhtiö haluaa tuotteensa mahdollisimman varhain markkinoille ennen kuin kilpailijat ehtivät iskeä kannettavien konsolien markkinoille. Huhujen mukaan Microsoft kehittelee kannettavaa konsolia...

ZELDA MYÖHÄSTYY

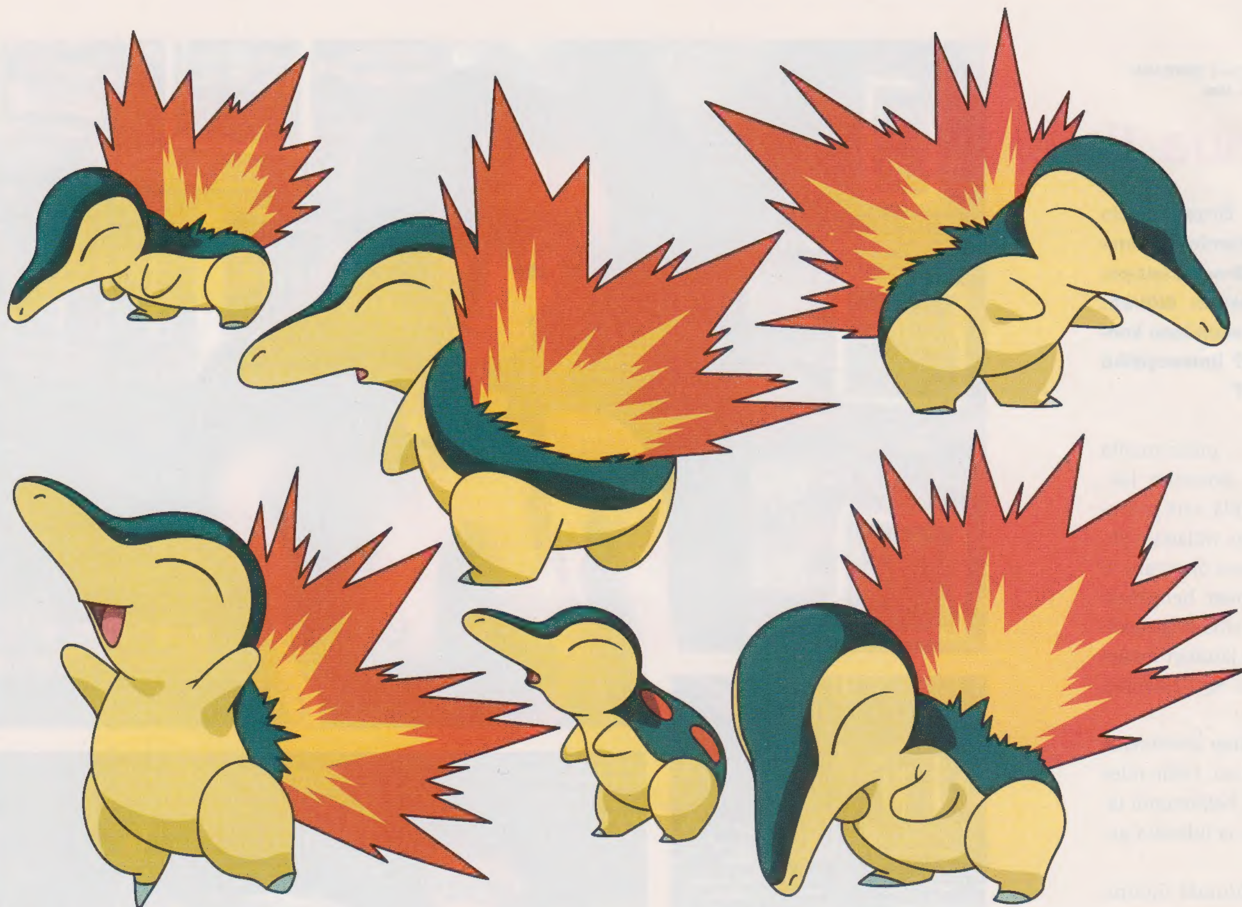
DINOSAUR PLANET ILMESTYY GAMECUBELLE



Nintendo 64-käyttäjien viimeinen toivo näyttää nyt kääntyvän tulevien Gamecube-käyttäjien riemuksi. Rareen kytköksissä olevan tietolähteen mukaan Dinosaur Planetin julkaiseminen Gamecubelle Nintendo 64:n sijaan tietää vanhalle konsolille kuoliniskua. Gamecube-käyttäjät puolestaan voivat myhäillä tyytyväisinä. Samainen tietolähde vihjaa pelikoneen vaihdon syyksi sen, että tuleva 3D-seikkailu ei olisi toiminut riittävän hyvin vanhentuneen Nintendo 64:n puitteissa. Tämä tietää Dinosaur Planetin kohoamista Gamecuben lippulaivaksi, sillä uusi Zelda -peli ei ehdi valmistua konsolin julkaisuun mennessä.

POKÉMONIT PULASSA

SAUDI-ARABIA KIELTÄÄ POKÉMONIT



Saudi-Arabia on julistanut avoimen sodan Pokémoneille. Maan korkein uskonnollinen johto langetti hiljattain suosituille leluille uskonnollisen tuomion eli fatwan. Maa on määrännyt kaikki maahan toimitetut ja jo myydyt Pokémon-tuotteet takavarikoitaviksi ja hävitettäviksi. Pokémoneja ei saa vastaisuudessa tuoda maahan, ja kaikki edes hieman Pokémoneihin viittaavat tai niitä mainonnassaan hyödyntävät tuotteet saavat jakaa niiden kohtalon. Tätä Afganistanin Taleban-liikkeen mieleen nostattavaa määräystä perustellaan sillä, että Pokémonit rohkaisevat lapsia uhkapeliin ja sisältävät islaminuskoon kuulumattomia symboleja. Tämän lisäksi muhamettilaiset mieltävät ne epäilyttävän juutalaishenkisiksi.

Saudi-Arabian väitteet ovat kaikessa absurdiudessaan todella hämmästyttäviä. Miten ihmeessä japanilainen tuote liittyy juutalaisiin? Toimituskollektiivimme ei ainakaan toistaiseksi ole löytänyt peleistään pikalinkkiä Israeliin.



TUPLALATAUS TAITOA

SEGA JA NINTENDO KEHITTÄVÄT ROOLIPELIN YHDESSÄ?

"If you can't beat them, join them" on vanha neuvo, josta Sega tuntuu nyt ottaneen vaarin. Yhtiö ilmoitti hiljattain lopettavansa konsolien valmistuksen ja keskittyvänsä kehittämään pelejä muille konsoleille. Viimeksi kuultujen huhujen joukossa on ollut eräs mielenkiintoinen väite - sen mukaan Sega ja Nintendo kehittävät yhdessä uutta roolipeliä Gamecubelle. Ainakin GameWeeks -lehden Segan amerikan markkinointivastaava Charles Bellfieldistä tekemän haastattelun voi tulkita näin. Kyseisessä haastattelussa Mr. Bellfield kehui Nintendoa ja yhtiön pelejä sanojaan säästämättä. Hän myös vastasi myöntävästi kysymykseen siitä, kehittävätkö yhtiöt yhdessä RPG:tä. Me pelaajat voimme vain toivoa parasta. Kahden erinomaisen peliyhtiön yhteistyön tuloksen pitäisi loogisesti ajateltuna olla varsinainen tapaus jopa nirsossa pelimaailmassa.



PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **AM2**

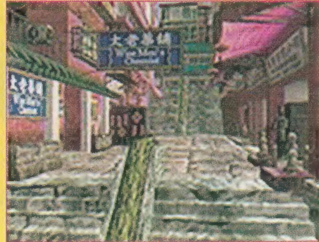
Shenmue II

Segan ilmoitettua Dreamcastin valmistuksen lopettamisesta monet vannoutuneet Dreamcast-pelaajat päästivät pahan äläkän. Miten kävisi Segan viimeisen konsolin pelituotannon? Ilmestyisikö *Shenmue II* koskaan?



Sega rauhoitti pillastuneita Dreamcast -pelaajia konsolin lakkauttamisen jälkeen sillä, että pelituotanto jatkuisi edelleen. Hiljattain yhtiö esitteli myös lyhyen *Shenmue II* -trailerin. Se sai monet hengähtämään helpotuksesta, sillä originaalipelin outo lopetus oli jättänyt monet pelaajat epätietoisiksi Ryo Hazukin tulevaisuudesta.

Sega vakuuttaa näiden arvoitusten ratkeavan *Shenmue II:ssa.* Peliin tulee myös lisää toimintaa, helpommin tajuttavissa oleva juoni ja lukuisia parannuksia.

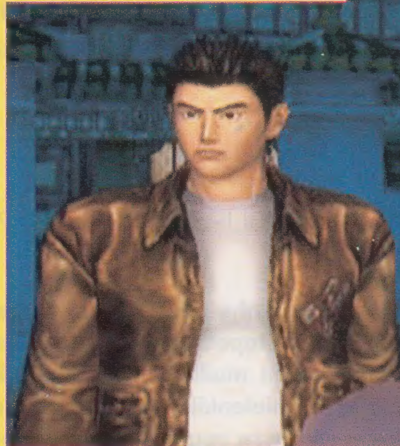






Shenmue II:n tapahtumat sijoittuvat eri puolille Kiinaa: satamakaupunki Aberdeen, Kowloonin slummikorttelit, Wan Chain pikkukylä ja Guilinin seutu tulevat tutuiksi seikkailun mittaan. Viimeksi mainittu paikka on erityisen merkittävä, koska Ryo tapaa siellä ensimmäistä kertaa mystisen Shenhuan – tytön, josta hän on uneksinut aikaisemmin.

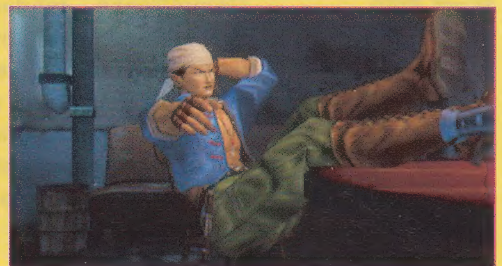
Pelin tuottajana toimivan Yu Suzukin mukaan *Shenmue II* on graafisesti edeltäjäänsä hienompi. Pelin kamerakulmat ovat nyt ykkösosaa onnistuneempia ja taistelumoottori on vaihdettu sähäkämpään. Mukaan on lisätty uusia minipelejä ja Quick Time Eventsejä.





Harmi kyllä Sega on ollut varsin vaitelias sen suhteen, miten Shenmue -saaga tulee kakkososassa kehittymään. Muutamia vihjeitä on silti vuotanut julkisuuteen: Ryo joutuu jälleen tekemisiin The Phoenix Mirrorin kanssa ja tapaa huomattavan paljon uusia ihmisiä. Tarina tulee etenemään ensimmäistä Shenmueta nopeammin. Peli julkaistaan USA.ssa marraskuun aikana, ja Suomeen sen pitäisi ehtiä sopivasti ennen Joulua.

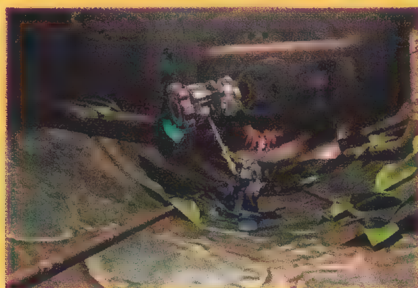


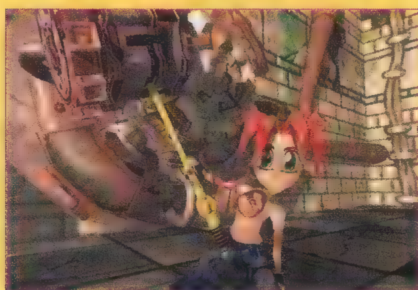





PELIKONE **XBOX** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **MICROSOFT** VALMISTAJA **ARGONAUT GAMES**

Malice





Xbox ei tarjoa ainoastaan *Oddworld: Munch's Oddyseeta* ja *Haloa*, sillä konsolille ilmestyy myös Nintendolta tuttuja pelejä. Yksi niistä on Argonautin *Malice*.

Argonaut on tullut tunnetuksi lähinnä *Croc* –peleistään. Yhtiö tekee Xbox-debyyttinsä pelillä, jonka grafiikkamoottori on kehitetty juuri kyseisen pikku krokotiilin seikkailujen pohjalta saatujen kokemusten valossa.

Malice on *Liisa ihmemaassa* –sadun synkempi variantti. Sen pääroolissa on valtavaa moukaria kanniskeleva pieni punatukkainen tyttö. Pelin juoni ei juuri loista omaperäisyydellään –se rakentuu tappotavalliselle hyvän ja pahan taistelulle– mutta grafiikka sen sijaan vaikuttaa erittäin hienolta. Hahmot on piirretty sarjakuvamaisiksi, ja itse päähenkilö vaikuttaa Peppi Pitkätossun vihreäsilmäiseltä TV-peliversioksi. Tämä tyttö ei kuitenkaan epäröi käyttää aseita kun niitä tarvitaan, ja hänellä on myös maagisia kykyjä.

Toivon mukaan yksityiskohtaiset ympäristöt luovat pelin 25 kenttään tarvittavan latauksen jännitystä ja peli-iloa.

Malice julkaistaan ainoastaan Xboxille. Tämä viittaa siihen, että peli saattaa näytellä tärkeää roolia konsolin alkutaipaleella. Suuret peliyritykset ovat oppineet karismaattisten hahmojen tärkeyden, ja mikäli *Malice* joskus pääsee Marion, Sonicin ja Crashin seuraan, Microsoft ja Argonaut ovat onnistuneet työssään hienosti.




PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SONY**

Phase Paradox




***Phase Paradox* sijoittaa kauhupelin tapahtumat avaruuteen. Täällä vain elävät kuolleet kuulevat huutosi.**

Paras pelijännite syntyy Silent Hillin ja Raccoon Cityn kaltaisten autioiden kaupunkien kaduilla. Sony on päättänyt viedä kyseisen genren vielä pidemmälle ja sijoittaa zombiet ulkoavaruuteen, missä epäsiisti lihansyöjäroikka liittyy hämmästyttävän vastenmielisten alienien seuraan. Voilá – klassinen viholliscocktail on valmis!

Phase Paradoxin tapahtumat sijoittuvat avaruusalus Gallantille. Pelastustehtävän aikana alus vaurioituu räjähdyksessä. Vain kolme miehistön jäsentä jää henkiin – heitä ovat luutnantti Jude, sotamies Rene ja tutkija Ira. Heidän on paitsi vältyttävä ihmislihaa himoavilta vihollisilta, myös ratkaistava tuhoon johtaneet mystiset syyt. Tehtävä täyttää kymmenen kenttää, jotka puolestaan ovat täynnä limaisia avaruushirviöitä ja ihmislihaan mieltyneitä ex-ihmisiä, jotka eivät millään malta pysyä kuolleina.



PELIKONE **XBOX** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **MICROSOFT** VALMISTAJA **ODDWORLD INHABITANTS**

Oddworld: Munch's Oddysee











***Oddworld: Munch's Oddyseen* piti alunperin ilmestyä PlayStation 2:lle. Microsoft löi kuitenkin pöytään rahakkaamman tarjouksen. Yllättäen (?) peli saikin "Xbox only" -leiman.**

Aikaisemmista peleistä tuttu peliasettelu on tallella, mutta tällä kertaa pääroolissa ei olekaan Abe vaan rullatuolilla hurjasteleva olento nimeltä Munch. Molemmat hahmot ovat toki pelattavissa.

Munch on viimeinen elossa oleva Gabbit -rodun edustaja. Muut lajin edustajat on surmattu, koska näiden keuhkot osoittautuivat täydellisiksi kudossiirrännäisiksi häikäilemättömille, liialla tupakoinnilla omat keuhkonsa pilanneille Glukkoneille. Pelin alussa Abe pelastaa Munchin laboratoriosta, johon tämä on vangittu. Munchin erikoisuus on se, että hän voi ohjata mekaanisia laitteita laboratoriossa saamansa implantin ansiosta.

Oddworld: Munch's Oddysee on sarjan tähän mennessä suurin peli. Se tarjoaa valtavasti tutkittavaa ja myös pelin molemmilla hahmoilla on oma elämänkaarensa. Pelitapa painottuu totuttuun tapaan strategialle ja ongelmanratkaisulle, eikä pelin tekijöiden tuotokseensa sisällyttämää yhteiskuntakriittistä näkemystä voi olla huomaamatta. Kaiken kruunaa näyttävä grafiikka. Odotamme innolla...

PELIKONE **GAME BOY ADVANCE** LUONNE **PULMAPELI**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SONIC TEAM**

ChuChu Rocket

Segan ensimmäinen Game Boy Advance -peli on pulmapeli nimeltä *ChuChu Rocket.* Tämä peli on hysteerinen kissa ja hiiri -leikki neljän pelaajan kesken.

ChuChu Rocket oli yksi ensimmäisistä Segan julkaisemista online-peleistä. Rohkenen väittää, että kaikki peliä pelanneet myöntävät *ChuChu Rocketin* olevan pulmapeliä parhaimmillaan. Myös pelin graafinen ilme on yksinkertaisen mainio, mikä tekee Game Boy Advance-version mahdolliseksi.

Kun pelilautana toimii shakkilauta ja nappuloiden virkaa toimittavat lukuisat, piipittävät hiiret, on helppo äityä hysteeriseksi. Tämä onkin pelin valttikortti. Pelaajan on keskityttävä ankarasti, jotta hän pystyisi ohjaamaan omia hiiriään rakettiinsa, hätistämään vastustajan hiiriä pois tämän raketista ja potkimaan ympäri ruutua hiippailevat, nälkäiset kissat sinne missä pippuri kasvaa.







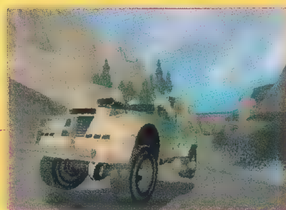
Linkkikikaapelin avulla neljä kaveria voi ottaa toisistaan mittaa, vaikka käytössä olisikin vain yksi pelikasetti. Ja vaikka pikkuruinen konsoli onkin taskukokoa, kasetilla on huimat 2500 kenttää!

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS**

Rumble Racing

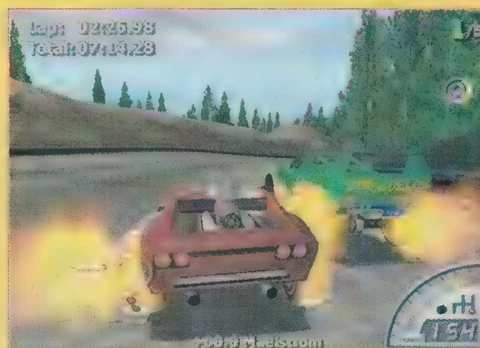
***Rumble Racing* yhdistää vauhdin vaikeisiin temppuihin samaan tapaan kuin Electronic Artsin suosittu SSX.**

Rumble Racing on nopeampi kuin yksikään markkinoilla oleva racingpeli. Se ei ole pelin ainut valttikortti. Mukana on 35 kenttää, uskomattomia autoja -valikoimaan kuuluu minivaneja, rekkoja, käytettyjä autoja sekä urheiluautoja- ja neljä erilaista pelitapaa, joita voi testailla joko yksin tai kaverin kanssa. Näihin lukeutuvat Single Race ja Championship, mutta Stunt Racessa on mahdollista testata mihin kantti ja taidot riittävät. Twister, Nitro, Bad Gas, Shockwave ja Super Tiers ovat efektejä, joiden luulisi pölläyttävän pakokaasun käryt aina ruudun toisellekin puolelle asti. Luvassa lienee tyrnä paketti ryskettä ja romurautaa kaahailun ystäville.











PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **HITMAKER**

Crazy Taxi 2

Hyviäkin pelejä voi parantaa. Hitmaker on totisen paikan edessä – kykeneekö yritys tekemään *Crazy Taxi 2:sta* hullumman kuin mitä jo originaalipeli oli?

Crazy Taxi 2 sijoittuu kaupunkiin, joka katuverkostonsa perusteella vaikuttaa New Yorkilta. Jokainen taksikuski tietää, että New York on mahdollisuuksien kaupunki mahdollisuuksien maassa. Kaupungista löytyy melkoinen määrä ronskeja tyyppejä, joille pahassakaan liikenneruuhkassa luoviminen ei tuota hankaluuksia. Toisin sanoen he ovat täydellistä taksisuhariainesta. Tämän vuoksi onkin onnekasta, että *Crazy Taxi 2:n* ajokit on varustettu siten, että ne kestävät ruuhkassa "etuilua" paremmin kuin tosielämässä.

Crazy Taxi 2 esittelee neljä täysin uutta henkilöä: heitä ovat Hot-D, Slash, Iceman ja Cinnamon. Jokaisella on omat erikoisuutensa ja heikkoutensa. Toinen lupaava uutuus on se, että kyytiin voi ottaa kokonaisen seurueen yhden henkilön sijaan. Tästä saa myös parhaat rahat, mutta koska asiakkaat eivät koskaan ole menossa samaan osoitteeseen, suharilta vaaditaan hyvää katutietoutta. Odotamme innolla, sillä jo originaali *Crazy Taxi* oli pitkään toimituksen suosikkipeli.



















PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ROCKSTAR GAMES** VALMISTAJA **DMA DESIGN**

Grand Theft Auto 3

***Grand Theft Auto 3* saattaa olla eräs vuoden mielenkiintoisimmista uutuuksista. Tähän mennessä kaikki näkemämme on vaikuttanut äärimmäisen lupaavalta.**

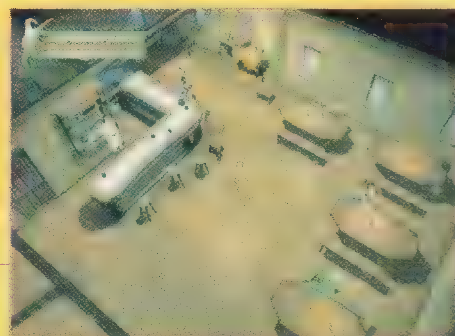
Grand Theft Auto 3:ssa pelaaja saa jobin mafian nilkkinä. Rikollisten hierarkiassa noustaan hyvin suoritettujen tehtävien kautta. Aseistuksen ja kulkuneuvojen laadun noustessa samaa tahtia käyvät myös tehtävät haastavammiksi. Tämä ei erota peliä mainittavasti edeltäjistään, mutta nyt mukana on 45 erilaista automallia, jotka ainakin ennakkosilmäilyjen perusteella vaikuttavat todella hienoilta. Koska *Grand Theft Auto 3* on sarjan ensimmäinen PlayStation2:lle tuotettu peli, siihen on voitu ahtaa paljon sellaisia parannuksia, jotka eivät PlayStation-versioon olisi mahtuneet. Aamuliikennettä hallitsevat töihin ajavat ihmiset, mutta pimeän laskeuduttua kaupungin kadut kuuluvat päivänvaloa kestämättömille jengeille. Uskomme pelin olevan vakavasti otettava ehdokas vuoden parhaaksi toimintapeliksi.





PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **INTERPLAY** VALMISTAJA **SNOWBLIND STUDIOS**

Baldur's Gate: Dark Alliance

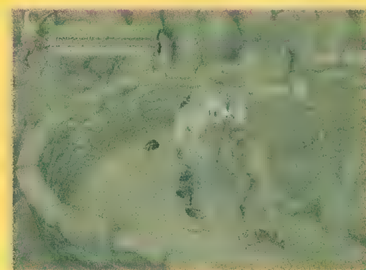


Eräs vuoden yllättävimmistä uutisista on se, että *Baldur's Gate: Dark Alliance* ilmestyy PlayStation2:lle. Tarkoittaako tämä sitä, että PC-pelit ja konsolipelit lähestyvät toisiaan?

Snowblind Studios on työskennellyt pitkään *Baldur's Gate: Dark Alliancen* kimpussa. Black Isle Studiosin valvonnassa valmista jälkeä on syntynytkin, ja pelin rakenne alkaa olla valmis. Jälkellä on enää vain muutamia korjauksia, jotka hoidetaan pois päiväjärjestyksestä ennen kuin peli julkaistaan kuluvan vuoden syksynä.

Baldur's Gate: Dark Alliance on sekoitus PC-peli *Baldur's Gatesta* ja *Baldur's Gate II:sta*, joskin pelin asettelu on itsenäinen. Se, että konsolipeleissä ei ole näppäimistöä, on pakottanut Snowblind Studiosin hieromaan älynystyröitään. PC-versiossa mukana voi olla kaikkiaan kuusi pelaajaa, mutta konsoliversiossa mukaan mahtuu ainoastaan kaksi. Tämä vihjaa siihen, että *Baldur's Gate: Dark Alliance* omaa piirteitä, joihin PC-pelaajat eivät ole törmänneet.

Ulkoisesti *Baldur's Gate: Dark Alliance* näyttää vaikuttavalta. Animaatiot ovat sulavia ja efektit suorastaan häikäiseviä. Pelin juoni on ainakin toistaiseksi hämärän peitossa, mutta kerromme lisää heti kuultuamme aiheesta.



Kauan eläköön Sega

SEGAN SILLOINEN VARAJOHTAJA SHOICHIRO IRIMAJIRI LOPETTI KESÄLLÄ 1998 ENSIMMÄISEN DREAMCAST-ESITTELYNSÄ SANOIHIN "TOIVON, ETTÄ UNELMASTAMME TULEE TOTTA". HÄNEN JA KOKO YRITYKSEN TOIVEENA OLI, ETTÄ DREAMCASTISTA TULISI SEGAN HISTORIAN PARAS JA MENESTYKSEKKÄIN KONSOLI. SEN SIJAAN SIITÄ TULI YHTIÖN VIIMEINEN. MAALISKUUN 31.PÄIVÄNÄ PELITALO LOPETTI PELIKONSOLIEN TUOTTAMISEN TYKKÄNÄÄN. SEGAN UNELMA OLI MURSKATTU. TEKSTI:TOPI

On tunnettu tosiasia, että konsolit ovat juuri niin hyviä kuin niille kehitetyt pelit. Mutta hyvät pelit eivät kuitenkaan riitä takeiksi konsolin tulevaisuudesta. Siitä Dreamcast on selvä esimerkki. *Shenmue, Phantasy Star Online, Soul Calibur, Virtua Tennis, Sonic Adventure, Resident Evil: Code Veronica, Virtua Fighter 3tb, Crazy Taxi, Metropolis Street Racer, Jet Set Radio, Sega Rally 2* – luettelo todella hyvistä Dreamcast-nimikkeistä voisi jatkua vaikka kuinka pitkään. Ne tekivät Dreamcastista sijoittamisen arvoisen, vaan eivätpä kuitenkaan riittäneet tekemään konsolista kannattavaa. Noin puoli vuotta sitten Sega vastasi yksin periaatteessa kaikista koneen peliprojekteista ja siinä sivussa myös markkinoinnista. Vielä 80-luvulla sellainen liiketoiminta olisi voinut kannattaakin, mutta vuonna 2001 jokainen peli on miljoonaprojekti ja siksi on mahdotonta tuottaa peliä toisensa jälkeen koneelle, jolla ei saavuteta riittävän laajaa yleisöä. Ja kun Sony veti hihastaan PlayStation2:n ja Microsoft alkoi houkutella pelifirmoja puoleensa Xbox-esittelyillään, Dreamcast jäi yksinkertaisesti jalkoihin. Segan unelmat ylivoimaisesta pelikonsolista murskaantuivat.

Segan TV-pelihistoria alkoi toki kauan ennen Dreamcastia. Yhtiö yritti lyödä itseään läpi Japanin pelimarkkinoilla 80-luvun alussa SG-1000-konsolilla ja SC-3000-tietokoneella, mutta muutaman epäonnistumisen jälkeen Sega tajusi, että menestyksen avaimet olivat löydettävissä hyvistä peleistä. Seuraava konsoli Mark III oli hautumassa, kun Sega opetteli tuottamaan kolikkopelejä. *Out Run, Wonder Boy, Shinobi, Hang On, Space Harrier* ja *After Burner* olivat selkeitä esimerkkejä siitä, että Sega kykeni yhdistämään uraauurtavan tekniikan ja fantastiset pelit. Vuosien 1985 ja 1987 välillä Segasta sukeutui yksi maailman menestyksekkäimmistä kolikkopelituottajista, ja tienatut rahat sijoitettiin lyhentämättöminä joko uusien peliautomaattien kehittelyyn tai tasaisesti kasvaville konsolimarkkinoille. Mark III tuli Euroopan markkinoille Master Systeminä ja suhteellisen pieni, mutta äärimmäisen uskollinen pelaajaporukka muodosti ensimmäisen Sega-fanien sukupolven. Nintendo-pelaajia oli silloin kymmenen kertaa enemmän ja Sega-piireissä juuri Segan pienuus teki Master Systemistä kivemman konsolin kuin Super NES. Välitunneilla kaikki puhuivat siitä, mistä *Super Mario Brosin* eka lisäelämä löytyy, mitä puita polttamalla *Legend of Zeldassa* löytää kätkettyjä luolia, ja miten *Metroidissa* saa Samus Aranin riisumaan avaruusasun. Mutta vain harvat ja valitut pystyivät ottamaan osaa keskusteluun siitä, oliko varmaa tapaa voittaa kaikki *Alex Kidd in Miracle Worldin* kivi-paperi-sakset-taistelut tai mitä nappuloita pitää painaa pelatakseen Master Systemin sisäistä labyrinttipeliä *Snailia*. Niinpä juuri ulkopuolisuus muuttui pelin eduksi. Segan pelaajat muodostivat alakulttuurin, eivätkä he tunteneet kuuluvansa samanlaiseen massaan kuin sadattuhannet Nintendon pelaajat.

Kaikkein ylpeimmiksi Master System –pelaajat tulivat vuonna 1988, kun Sega toi Eurooppaan roolipelin nimeltä *Phantasy Star*. NESille oli samanlaisia pelejä, mutta vain Japanissa ja USA:ssa. Nintendon mielestä eurooppalaispelaajat eivät selviäisi niin monimutkaisista peleistä, mutta Sega innostuneine kannattajineen todisti päinvastaista. *Phantasy Starista* tuli suhteellisen suuri kaupallinen menestys, mutta ennen kaikkea siitä tuli nopeasti kultti-ilmiö ja peli, josta monet puhuivat mutta jota harvat olivat oikeasti pelanneet.

Vuonna 1998 Sega julkaisi täysin uuden pelikoneen Nintendon hallitsemassa Japanissa, jossa yhtiö ei vielä ollut onnistunut tulemaan suureksi nimeksi TV-pelaajien keskuudessa. Mutta vasta kun Mega Drive –konsoli, josta käytettiin Pohjois-Amerikassa nimeä Genesis, julkaistiin lännessä, yleisö alkoi tosissaan tajuta, kuinka paljon teknisesti NES:iä parempi konsoli oikeas-



kilpajuoksun.

Vain muutaman vuoden aikana Sega oli kehittynyt pienestä, vahvojen tahtojen ja asenteen voimalla toimineesta vaihtoehtoyrityksestä valtavaksi firmaksi, joka vastoin kaikkia odotuksia onnistui epäämään Nintendolta koko peliteollisuuden yksinherruuden. Mutta monien muiden lyhyessä ajassa räjähdysmäisesti kasvaneiden yritysten tavoin Segan ote pääsi herpoamaan. Fantastisten pelien ja toisten mainioiden pelinkehittäjien kanssa tehdyn yhteistyön ansiosta Mega Drive pärjäsi. Mutta kun Super NES alkoi kuroa välimatkaa umpeen ja lopulta kiri ohitse, Sega uskoi pystyvänsä maksamaan samalla mitalla uusien laitteiden voimin. Joten sen sijaan, että olisi käyttänyt kaikki voimavaransa pelien kehittelyyn niin kuin ennenkin, Sega ei tyytynyt vain tuottamaan lisälaitteita kuten uusia ohjaimia, joissa oli tuplasti enemmän näppäimiä, ja äärimmäisen kalliin sirun, jota tarvittiin yhdessä ainoassa pelissä, vaan myös täysin uusia pelikoneita kuten Game Gearin, Mega CD:n ja 32X:n. Game Gear oli ehkä teknisesti Game Boyta parempi, mutta konsolin rajat tulivat äkkiä vastaan kehnon akun ja hyvien pelien vähyyden vuoksi. Mega CD toimi loistavasti Mega Driven täydennyksenä ja mahdollisti laajempien pelien pelaamisen, mutta sitä mainostettiin täysin uutena

Jos Sega olisi hoitanut asioitaan paremmin 90-luvun puolivälissä ja sijoittanut voittonsa järkevämmin, Dreamcastin hintaa olisi voitu laskea, markkinointiin oltaisiin voitu panostaa ja useammat pelinkehittäjät olisivat voineet hyötyä VMU:n mahdollisuuksista, yhteensopivuudesta kolikkopelijärjestelmä Naomin kanssa sekä lähes loputtomista verkon tarjoamista mahdollisuuksista.



taan oli. Sega alkoi nyt vakavissaan hyödyntää sitä, että yhtiön yleisönä oli nuorempaa, vakavampaa ja toivottavasti vaikutusvaltaisempaa väkeä kuin kilpailijoilla, ja pelitalo loi itsestään kuvan Nintendon coolina vaihtoehtona. Sanat "Genesis does what Nintendon´t" näkyivät mainoskampanjoissa kautta USA:n, ja Sega keskittyi julkaisemaan reiluja roolipelejä kuten *Phantasy Star II:n* ja *Sword of Vermillionin* sekä grafiikaltaan häikäiseviä kolikkopelikonvertointeja kuten *Strider* ja *Ghouls ´n Ghosts.* Pelitalo ryhtyi yhteistyöhön Michael Jacksonin kanssa kehittäessään Moonwalker-peliään ja liittoutui Electronic Artsin kanssa, jonka urheilupeleissä oli paitsi lisenssit, myös maailmankuuluja urheilijoita. Ja koska yksi Nintendon suosituimmista peleistä oli *Mike Tyson´s Punch Out*, Sega oli heti tilanteen tasalla ja laati sopimuksen Tysonin tyrmänneen Buster Douglasin kanssa. Sopimusta seurannut peli teki hyvin selväksi, ketkä olivatkaan nousukkaita.

Kun Nintendo lopulta julkaisi Super NESin, Segalla oli jo puolellaan miljoonittain konsolipelaajia. Pian Marion tehtyä komean paluun *Super Mario Worldilla* Sonic kiisikin jo hänen ohitseen lopullisena todisteena siitä, mikä pelitalo oli kehityksen kärjessä ja aikoi voittaa 16-bittisen konsolina, joka kaiken lisäksi Eurooppaan rantautuessaan maksoi kolmisen tuhatta markkaa. 32X oli myös Mega Driven laajennus, johon oli käytetty kehittyneempää tekniikkaa. Sen tulo markkinoille hämmensi kuitenkin kuluttajat täysin, eivätkä pelit näyttäneet läheskään niin hyviltä kuin ne, joita kehiteltiin huomattavasti mutkattomammalle PlayStationille. Tilannetta ei auttanut yhtään se, että keskellä kaikkea kaaosta Sega julkaisi vielä Saturninkin. Yhtäkkiä Sega ei ollut vain tuhlannut kaikkia Mega Drivella tienaamiaan rahoja, vaan lisäksi säikyttänyt tiehensä jopa uskolliset, Master Systemin ajoista saakka mukana olleet fanit.

Sekä Sega että suurin osa konsolimaailmasta oli samaa mieltä siitä, että Dreamcastista tulisi Segan revanssi. Ja ehkä Sega olisi pystynytkin sinnittelemään kauemmin, jos firma olisi hoitanut asioitaan paremmin 90-luvun puolivälissä ja sijoittanut voittonsa hieman paremmin. Silloin Dreamcastin hintaa olisi voitu laskea, markkinointiin oltaisiin voitu panostaa ja useammat pelinkehittäjät olisivat voineet hyötyä VMU:n mahdollisuuksista, yhteensopivuudesta kolikkopelijärjestelmä Naomin kanssa sekä lähes loputtomista verkon tarjoamista mahdollisuuksista. Vuonna 2000 innostuneita ja ostovalmiita Segapelaajia oli suunnilleen yhtä monta kuin kymmenen vuotta aikaisemmin. Erona oli se, että kilpailijoina oli muitakin kuin Nintendo, eikä *Shenmuen* pari viikkoa kymmenen parhaan joukossa Japanin myyntilistalla enää ollut riittämiin, kun pelin kehittämiseen oli uponnut satoja miljoonia. Pienille nousukkaille ei enää ollut tilaa. Piti päästä ykköseksi, tai ainakin hyväksi kakkoseksi. Niin sairaalta kuin se kuulostaakin, 7 miljoonassa Dreamcast-pelaajassa ei ollut tarpeeksi markkinoita.

Lehdistötiedotteessaan helmikuussa 2001 Sega vahvisti, että yhtiö alkaa kehittää pelejä Nintendon ja Sonyn konsoleille – *Sonic the Hedgehogin* Game Boy Advancelle ja *Virtua Fighter 4* PlayStation2:lle monien muiden muassa – ja että kaikkien aikojen viimeinen Sega-konsoli tuotettaisiin eräässä yhtiön tehtaassa 31. maaliskuuta.



Sega SC3000H

Julkaistu: 1983
Myyty: Ei tietoa



Master System

Julkaistu: 1985
Myyty: 10 miljoonaa kappaletta



Mega Drive

Julkaistu: 1988
Myyty: 29 miljoonaa kappaletta

Vaikka me Master Systemin pelaajat 80-luvulla kuinka pidimmekin ulkopuolisesta asemastamme, jokainen pelifirma kuitenkin sisimmässään unelmoi suurista markkinoista.

On todella surullista, että yksi pelimaailman todellisista pioneereista joutuu antamaan periksi. Mutta toisaalta lopputuloksena on se, että Sega keskittyy vastaisuudessa siihen, mitä parhaiten osaa: pelien kehittämiseen. Ja ensimmäistä kertaa sitten Mega Driven suuruuskauden Segan kaikki luovat kehittäjät pystyvät tavoittamaan suuren yleisön. Sillä vaikka me Master Systemin pelaajat 80-luvulla kuinka pidimmekin ulkopuolisesta asemastamme, jokainen pelifirma kuitenkin sisimmässään unelmoi suurista markkinoista.

Dreamcast on kuollut! Kauan eläköön Sega! ■

Mega CD

Julkaistu: 1992
Myyty: Ei tietoa



Game Gear

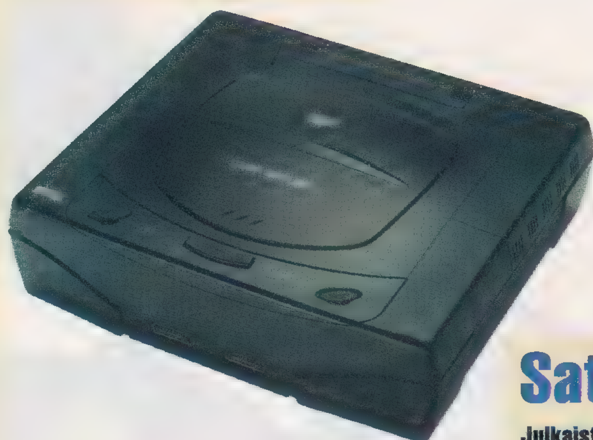
Julkaistu: 1990
Myyty: Ei tietoa



32X

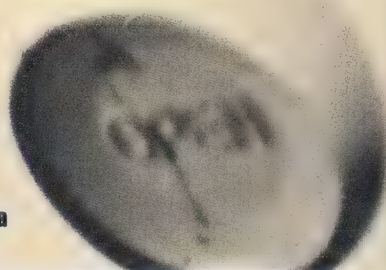
Julkaistu: 1994
Myyty: 450 000





Saturn

Julkaistu: 1994
Myyty: 8 miljoonaa





Dreamcast

Julkaistu: 1998
Myyty: n. 7 miljoonaa (helmikuu 2001)

SEGA



POKÉMON GOLD JA SILVER OVAT VIIMEINKIN SAAPUNEET. SADALLA HIRVIÖ-TULOKKAALLA, PARANNUKSILLA JA UUTUUKSILLA SILATTUINA. LUE TEKIJÖIDEN OMA SELVITYS 90-LUVUN MYYDYIMMÄN PELIN JATKO-OSAN SYNTYVAIHEISTA.

TEKSTI : LOVIISA

HE LOIVAT HIRVIÖN

Tietyt nimet yhdistetään automaattisesti kantajiensa luomuksiin. Harva ei tule ajatelleeksi *Star Warsia* kuullessaan puhuttavan George Lucasista, muistele *Tarua sormusten herrasta* J.R.R. Tolkienin yhteydessä, ajattele Andy Warholia tämän poptaidetta nähdessään tai näe mielessään Mick Jaggerin suurta, laulavaa suuta, kun radiosta tulee Rollareiden *Satisfaction.* Mutta mitä mieleesi tulee, kun kuulet nimet Junichi Masuda, Ken Sugimori, Kouji Nishino ja Shigeki Morimoto? Ei ehkä mitään erityistä? TV-pelien kehittäjät eivät ole saavuttaneet yhtä suurta kuuluisuutta kuin heidän luomansa tuotteet. Kuuluisuus olisi kuitenkin taattu, jos kyseisistä herroista puhuttaisiin yhtä usein kuin Pokémoneista. Juuri he ovat kehittäneet pelin uudet versiot *Pokémon Goldin* ja *Silverin,* joita on myyty uskomattomat 10 miljoonaa kappaletta kotimaassaan Japanissa sekä USA:ssa. Viimeinkin poppoo on puhunut pelien tekemisestä japanilaisessa Pokémon-lehdessä.



Pokémon Goldia ja Silveriä on myyty uskomattomat 10 miljoonaa kappaletta kotimaassaan Japanissa sekä USA:ssa.

Ensimmäisten Pokémon-pelien *Pokémon Redin* ja *Bluen* tekijät työstivät konseptia lähes kuusi vuotta ennen kuin pelistä tuli valmista. Kun uudesta pelistä sitten tuli puhetta, monet kuvittelivat sen tulevan markkinoille saman tien, jottei Pokémon-kuume ehtisi laskea. Pelien valmistumiseen kului kuitenkin melko kauan, ja täällä pohjoisessa jouduimme odottelemaan sataa uutta hirviötä ja uudistettuja pelejä vielä kauemmin.

– Meillä oli ongelmia taistelujärjestelmän kanssa, pahoittelee yksi pelin ohjaajista, Junichi Masuda.

– Niin oli, ohjelmoija Shigeki Morimoto hymyilee katkerasti, – sillä taisteluissa oli nyt enemmän liikkeitä, ja bugitestauksiin tärvääntyi aikaa kaiken kaikkiaan kuusi kuukautta. Lisäksi laitteisto ehti kehittyä pelin kehittämisen aikana. Kun ryhdyimme tekemään *Pokémon Goldia* ja *Silveriä,* edes Game Boy Coloria ei vielä ollut, eikä huomioon tarvinnut ottaa infrapunaporttia tai Game Boy Printeriä. Tarvitsimme aikaa saadaksemme pelin sopimaan kaikkiin uutuuksiin.

Tiimin jäsenillä oli valtavasti ideoita, jotka he halusivat saada mukaan peliin, ja suuri osa työajasta kului karsiessa mahdottomimpia.

– Aioimme ottaa mukaan mahdollisuuden vaihtaa käyntikortteja, jolloin infrapunaportti olisi tullut tarpeeseen. Kävi ilmi, että siihen olisi kulunut aikaa yhtä paljon kuin kokonaisen uuden pelin luomiseen, ja niinpä luovuimme ajatuksesta.

Mukaan otettiin sen sijaan kelloidea. Kun pelaaja aloittaa *Pokémon Goldin* tai *Silverin* pelaamisen, hän valitsee vuorokaudenajan, ja siitä lähtien aika kuluu aivan kuin todellisuudessakin. Osa erityishirviöistä tulee esiin vain yöaikaan.

– Varmistimme ensin, että Game Boy -kasettiin saa tosiaan kellon.

Käytännössä kellon mukanaolo tarkoittaa sitä, että pelaamaan ryhtyy aikaisin aamulla, vastaan tulee tosi monia lintu-Pokémoneja, koska kehittäjien mielestä linnut ovat aamuvirkkuja olentoja. Yöllä pelattaessa voi käydä ▶



jopa niin, että pelaaja saa nähdä nukkuvan Fearown tipahtavan puusta.

Pelin suurimpana uutuutena ovat kuitenkin sata uutta hirviötä. Ja kaikkihan haluavat tietää, nouseeko jokin uuden pelin Pokémoneista samanlaiseen tähtiasemaan kuin Pikachu.

– Ei, meillä ei ollut tarkoituksena yrittää luoda uutta Pikachua, selvittää hahmosuunnittelija Ken Sugimori. – Sen sijaan halusimme laatia hänelle kavereita, hirviöitä jotka täydentäisivät Pikachua.

– Juuri Sugimori-san ja muut grafiikkatiimin jäsenet ehdottivat uusia hirviöitä, kertoo ohjaaja Junichi Masuda.

– Mutta me autoimme heitä jankutuksellamme, kun kerroimme millaisia hirviöitä tarvitsimme lisää, tyyliin "ettekö voisi piirtää taistelu-Pokémonia", lisää ohjelmoija Shigeki Morimoto.

– Voisi melkeinpä sanoa, että ne ovat käsintehtyjä, Morimoto nauraa. Kun keksin liikkeen, ohjelmoin sen peliin kysymättä keneltäkään. Sitten vein ohjelmointini datapäälliköllemme Kouji Nishinolle, joka kokeili liikettä yhdellä hirviöllä. Sitten pohdimme, oliko liikkeessä jotain vikaa, oliko se liian tehokas tai jotain, ja sitten teimme tarvittavat muutokset.

Hyökkäyksiä on kaksi uutta: Dark ja Steel. Niihin kuuluu 64 mahdollista ottelulajia.

– Oli todella vaikea löytää tasapaino eri alalajien välille, Morimoto sanoo.

– Halusimme heikentää niitä Pokémoneja, jotka olivat liian vahvoja aiemmissa peleissä. Ja halusimme myös pakottaa pelaajat pohtimaan omia strategioitaan Versus Battlessa, Sugimori lisää.

– Jos asettelu olisi ollut samanlainen kuin ennen, jolloin Psychic Pokémonit olisivat olleet vahvimpia, peliä ei olisi ollut hauska pelata, Morimoto sanoo.

– Suurin syy siihen, että lisäsimme Darkin ja Steelin, oli juuri Psychicin laimentaminen, Nishino sanoo.

Uutta on myös Pokémon Virus. Se on tarttuva tauti, jonka voi saada kuka tahansa Pokémon-porukasta.

– Pelaajien ei kuitenkaan tarvitse olla huolissaan, sillä virus on suunniteltu niin, ettei siitä ole vahinkoa, Morimoto selittää.

– Mutta se on äärimmäisen tarttuva, lisää Sugimori. Saimme ajatuksen, että olisi kiva, jos yksi Pokémon voisi tartuttaa toisia. Päätimme kuitenkin, ettei tartunnasta tulisi seurata mitään negatiivista. Siksi Pokémon Viruksella on positiivinen vaikutus kantajaansa.

– Viruksen saaminen on sitä paitsi niin vaikeaa, että siihen tarvitaan jo tuuria, Morimoto lisää.

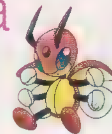
Pokémon Goldin ja *Silverin* selvittämiseen tarvitsee löytää kaikki 249 hirviötä. Mutta kuten *Pokémon Redissä* ja *Bluessa* ei Mewiä nytkään näy. Onko *Pokémon Goldissa* tai *Silverissä* myös jonkinlainen salainen hirviö?

– Hah hah, tottahan sellainen pitää olla, vai mitä? Morimoto nauraa.

– Olemme kuitenkin täysin varmoja siitä, ettei kukaan löydä hirviötä itse pelistä.

"Laitteisto ehti kehittyä pelin kehittämisen aikana. Kun ryhdyimme tekemään peliä, edes Game Boy Coloria ei vielä ollut."

– Shigeki Morimoto, ohjelmoija







– Sanotaan vaikka näin: viime kerralla Mew oli pelikasetilla, mutta sitä ei saanut esiin itse, vaikka olisi pelannut miten. Siksi olisi teknisessä mielessä väärin sanoa, että Mew oli mukana pelissä. Ja siksi emme voi nytkään sanoa, että tähän peliin olisi kätketty uusi hahmo, kuin myöskään että mitään hahmoa ei ole.

Eikä pelissä ole pelkästään Mewin kaltaisia hirviöitä, jotka on mahdoton vangita. Vaikeasti vangittavia on myös.

– Juju piilee siinä, että pitää käyttää Pokedexiä ja tutkia karttaa. Vaikeasti vangittavien hiviöiden kanssa voi osua törmäyskurssille. Mutta se on helpommin sanottu kuin tehty. Olemme tehneet vaikeaa vaivalla, Morimoto myhäilee.

Pokémon Goldissa ja *Silverissä* esiintyvät samat Pokémon-lajit erivärisinä. Voisi luulla, että ne pitää kerätä kaikki, kaikenvärisinä. Niin ei kuitenkaan ole.

– Ei, ei ole tarkoitus, että pelaajat joutuisivat keräämään kaikki erivärisetkin hirviöt, Sugimori selvittää. – Mutta ainahan on siistiä, kun itsellä on jotain sellaista, mitä toisilla ei ole. Silloin voi vähän leuhkia kavereilleen ja sanoa: minun Gyaradosini on muuten punainen. Gyaradosit ovat nimittäin tavallisesti sinisiä. Sitä puolta pelaamisesta halusimme tuoda esille. Kenenkään ei kuitenkaan ole pakko kerätä kaikkia Pokémoneja erivärisinä. Siinä kestäisi minun mielestäni ihan liian kauan! Niin kuin pomomme Nishino, joka on niin vakaasti päättänyt löytää harvinaisen värisen Clefairyn, ettei muita Pokémoneja etsikään. Hän on varsinainen hardcore-pelaaja!

Pelaajalla riittää tekemistä myös kaikkiaan 26 ▶



erilaisen Unownin pyydystämisessä.

– Niin, toivon että pelaajat pyydystävät ne kaikki ja sitten tulostavat ne Game Boy Printerillä, Sugimori kertoo. – Unownien lähtökohtana oli se, että halusimme mukaan oudonnäköisiä Pokémoneja. Pelaajien olisi mahdoton päätellä, ovatko ne elämänmuotoja vai eivät. Mutta kolme ensimmäistä piirrettyämme huomasimme, että ne näyttivät ihan aakkosilta. Päätimme pysyä aakkosaiheessa, ja loimme hahmoja 26 kappaletta, yhtä monta kuin merkkejä aakkosissa. Ajattelimme, että pelaajat ehkä voisivat käyttää kirjaimia ja luoda niistä jonkinlaisen pelin, jossa olisi salakieltä tai vastaavaa. Hankaluus on siinä, että Pokedex rekisteröi Unownit sitä mukaa, kun pelaaja kerää ne. Joten jos ne haluaa aakkosjärjestykseen, ne pitää napatakin aakkosjärjestyksessä... Mutta vaikka siinä onnistuisikin, mitään erityistä ei tapahdu, lopputulos vain näyttää siistimmältä. Ja se on vaikeaa.

Ehkä luetellut uutuudet ja se, että pelissä on Mewin kaltainen piilohahmo, saavat Pokémon-juorut kukoistamaan. Kehitystiimi pitää huhuista eikä vaivaudu tukahduttamaan niitä.

– Emme ole koskaan yrittäneet katkaista siipiä miltään kuulemaltamme huhulta, mutta pelaajien oma mielikuvitus on osa Pokémon-pelien hauskuudesta, Sugimori sanoo. – Pelin luojina meitä miellyttää, että pelaajat toisinaan keksivät mitä hurjimpia ehdotelmia ja huhuja. ■

Pelin suurimpana uutuutena ovat kuitenkin sata uutta hirviötä. Ja kaikkihan haluavat tietää, nouseeko jokin uuden pelin Pokémoneista samanlaiseen tähtiasemaan kuin Pikachu.

Kaikki Veikkausliigasta 2001



GOAL SPECIAL on jalkapallon Veikkausliigan virallinen kausijulkaisu, joka ilmestyy toisen kerran 84-sivuisena aikakauslehtikoossa.

GOAL SPECIAL esittelee liigan tulevat tähdet ja kertoo kaiken tarpeellisen joukkueista sekä liigapelaajien taustat. Kausijulkaisussa on kaikkien seurojen joukkuekuvat ja paljon muuta!

VEIKKAUSLIIGAN VIRALLINEN KAUSIKIRJA 2001

GOAL Special

- Veikkausliiga 2001
- Seuraesittelyt
- Upeat joukkuekuvat

Veikkausliigan paras pelaaja VALERI POPOVITS

Henkilökuva JUSSI NUORELA

TOP 30

POTKAISE FUTISKAUSI KÄYNTIIN!

OSTA OMA GOAL SPECIAL LÄHIMMÄSTÄ LEHTIPISTEESTÄ TAI R-KIOSKILTA!







LONDON CALLING

HIUKAN AUTOILUA, HIUKAN AMMUSKELUA SEKÄ MELKOISESTI PUUTA, HEINÄÄ JA MUUTAMA VESIPERÄ. TAMMIKUUN LOPUSSA SONY KUTSUI PELITOIMITTAJIA KAIKKIALTA MAAILMASTA KATSASTAMAAN THE GETAWAYN, YHDEN PLAYSTATION2:N TULEVISTA LIPPULAIVOISTA. KONSOLIPELAAJA OLI LUONNOLLISESTI PAIKALLA.

Ensimmäinen PlayStation2-pelien sato ei ole saanut ketään erikoisemmin kohottelemaan kulmakarvojaan. Mutta Sony ottaa iisisti. Ehtihän PlayStationinkin elämäntaivalta kulua pari vuotta ennen kuin koneen historian virstanpylväät näkivät päivänvalon, joten ei kannata odottaa liikoja näin varhaisessa vaiheessa, pelifirmassa tunnutaan tuumivan. Sonyn asema on kuitenkin muuttunut täysin, onhan firma kohonnut tuntemattomasta tulokkaasta markkinoiden johtavaksi peliyritykseksi, minkä vuoksi siltä voi vaatiakin vähän enemmän. Se ei kuitenkaan tunnu sonylaisia huolettavan. Mutta nyt koneet ovat käynnissä, ja on aika kurkistaa esiripun taakse niitä pelejä, joista on määrä tulla PlayStation2:lle sitä, mitä *Gran Turismo, Tekken* tai *Metal Gear Solid* olivat PlayStationille. *The Getaway* on yksi näistä peleistä.

Kaikki alkaa ravintolasta itäisessä Lontoossa. Ei voi olla säälimättä niitä yksinäisiä ressukoita, jotka istuvat pöydän ääressä omassa loosissaan seinän vieressä kuin autiolla saarella keskellä pelitoimittajien ja Sony-sakin merta. Kaikki seurustelevat hilpeästi, ja ihmisvilinässä saattaa nähdä vilaukselta *The Getaway*-porukan: kaksi hiuksetonta kaveria, kiinalainen ja mustaturbaaninen intialainen. Yhtäkkiä ovi läimähtää auki ja sisään harppoo kaksi kivikasvoista, raitapukuista miestä. He menevät loosissa istuvan pariskunnan luo, ja toinen sihisee:

– Now you're fucked, you fucking fucker!

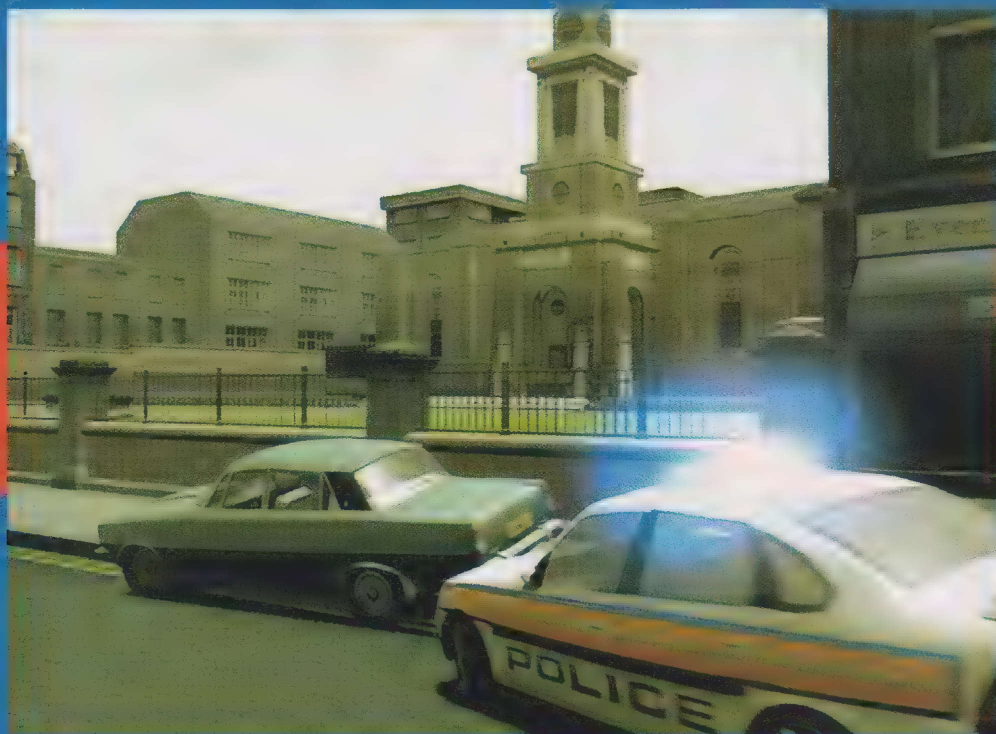
Kuuluu laukaus, nainen töytäistään seinään ja kaksi gangsteria katoaa kadulle räpistelevä mies tiukassa otteessaan. Pari saksalaista toimittajaa vääntelehtii kiusaantuneina paikoillaan.

Kävikö niin ihan oikeasti? Mutta kun gangsterit palaavat takaisin sisään pienten suosionosoitusten saattelemina, saksalaiset rauhoittuvat









The Getaway on kovaksikeitetty gangsterikertomus, joka sijoittuu Lontoon varjoisalle puolelle. Kaksi miestä lain eri puolilta ovat pelin polttopisteessä.

ja päivällinen voi jatkua. Rima on asetettu paikoilleen, ja peli voi alkaa.

– Kun asiaa ajattelee, ei Euroopassa ole aiemmin panostettu peliin yhtä paljon. 45 henkeä paiskii kokopäiväisesti töitä, jotta peli olisi valmis ajoissa.

Brendan McNamara, *The Getawayn* tuottaja, on valtavan innostunut muiden Team Sohon peliryhmäläisten tavoin. He ovat varmoja siitä, että valmis peli ei muistuta mitään ennen tehtyä.

The Getaway on kovaksikeitetty gangsterikertomus, joka sijoittuu Lontoon varjopuolelle. Pelin polttopisteessä on kaksi miestä, jotka ovat lain eri puolilla. Mark Hammond on pakomatkalla, häntä syytetään aiheetta vaimonsa murhasta ja hän etsii kidnapattua poikaansa. Frank Carter on yltiöpäisen epäilevä kyttä. Miehillä on sama määränpää: nimensä puhdistaminen ja kosto sille, kuka kaiken kurjuuden takana on. Hän on Charlie Jolson, East Endin gangsteripomo.

Sen enempää meille ei juonesta kerrota; pelintekijät ovat suunnattoman salaperäisiä, mutta he vakuuttelevat, että tarina saa useita mielenkiintoisia käänteitä ja liiat paljastukset vain pilaisivat kaiken. Ihan niin kuin *Epäillyissä.*

The Getaway koostuu kahdestatoista tehtävästä, joita voi pelata kummallakin päähenkilöllä eri perspektiivistä. Yhteensä tämä tekee 24 tehtävää. Kaikki tarpeellinen autotakaa-ajoista ammuskeluun on mukana ehtaa gangsteritunnelmaa varten. Ympäröivien kaupunkien lisäksi vierailtavana on 18 paikkaa, jotka kaikki liittyvät juoneen tavalla tai toisella. Ja oltiin sitten kaljakuppilassa, gangsteripomon lukaalissa tai strippiluolassa (aivan, peli on K-18), sisätilat on silattu aivan yhtä huolella kuin ulkopuolen kadut.

Jos Team Sohoa on uskominen, *The Getaway* on tyylilajien rajat ylittävä peli. He kieltäytyvät sijoittamasta sitä mihinkään lokeroon, ja tiimi lähes loukkaantuu kuvien perusteella ihan aiheellisilta tuntuvista vertailuista *Driveriin.*

– Tämä ei ole *Driver,* pääohjelmoija William Burdon sanoo. – Tokihan siinä pääsee ajamaan paljon autoa, mutta edetä voi myös jalan.

The Getaway on asettelultaan suoraviivainen toimintapeli, mutta eri tehtävien suorittaminen on melko vapaata. Pelaajalle annetaan määränpää, mutta sen saavuttamiskeinot ovat täysin kiinni pelaajasta itsestään. Pääsuunnittelija Chun Wah Kong täsmentää:

– Peli on täysin vapaata, ja on pelaajan päätettävissä, haluaako hän ajaa vai juosta. Pelaajan tekemiset vaikuttavat myös ympäristöön. Jos saavut konnien pesäpaikan edustalle jarrut kirskuen, he huomaavat tulosi takuulla.

Pelin arvioidaan koostuvan noin 60 prosentis-





Oleskeltiin sitten kaljakuppilassa, gangsteripomon lukaalissa tai strippiluolassa (aivan, peli on K-18), sisätilat on silattu aivan yhtä huolella kuin ulkopuolen kadut.









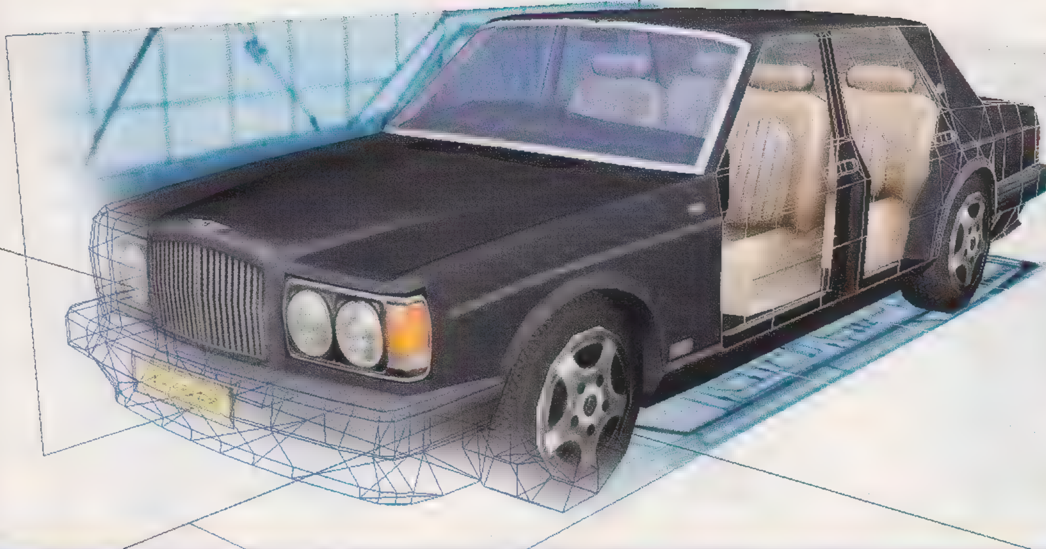
ta kilpa-ajoa ja 40 prosentista räiskintää, mutta samalla meitä muistutetaan siitä, että osa-alueet ovat tiiviisti toisiinsa punoutuneita.

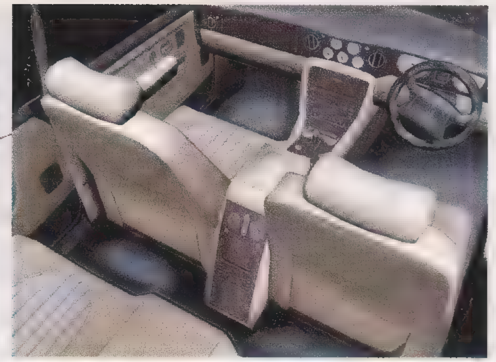
Team Soho todellakin tavoittelee todentuntuisuutta. Sen huomaa paitsi grafiikasta ja ympäristöistä myös itse pelijärjestelmästä. Peliin ei nimittäin aiota laittaa minkäänlaista terveysmittaria, josta voisi tarkkailla hahmojen kuntoa. Sen sijaan jokainen haava otetaan huomioon erikseen, eikä pelaaja elä luotisateessa kovinkaan pitkään. Autojen ollessa kyseessä yksityiskohtia on jopa enemmän ja autojen fysiikka on huolella työstettyä. Jos kolaroi tarpeeksi rajusti, autosta tulee tuota pikaa savuava romu.

Liikenne ja jalankulkijoiden käytös huomioidaan niinikään reaaliajassa ja ne vaikuttavat juonen kulkuun. Risteyksissä suoraan ajaa enemmän autoja kuin mitä kääntyy ja jalankulkijat katsovat ympärilleen ennen tien ylittämistä.

Pelissä on mahdollista tehdä suurin piirtein mitä hyvänsä, mutta myös tekojensa seuraukset saa tuntea nahoissaan. Ohikulkijoita voi tulittaa kaikin mokomin, mutta poliisi saapuu paikalle muutaman minuutin kuluttua. Tiimi puhuu paljon pelin moraalisista kannanotoista, ja pelaajan toiminta vaikuttaa suurelta määrin tarinan käänteisiin.

TV-peli ja elokuva ovat ilmiöitä, jotka alati lähenevät toisiaan. On leffoja, joista tehdään pelejä, ja omalta osaltaan myös pelejä, joista tehdään leffoja – lopputulos on usein aivan yhtä surkea. Sen lisäksi yhä useammat pelintekijät mainitsevat elokuvat tärkeänä inspiraationlähteenään. Jopa *The Getawayssa* on otettu askel elokuvien suuntaan. Jokainen pelin hahmo, kaikki tärkeistä päähenkilöistä ohi vilahtaviin jalankulkijoihin on hahmoteltu oikean näyttelijän mukaan. Edistyneen motion capture –tekniikan avulla näyttelijän liikkeet on saatu mukaan peliin. Tämän ansiosta jokainen pelin henkilö käyt-











The Getawayn suunnittelijat pureutuvat työhönsä yksityiskohtia myöten. [illegible]llisilla kaduilla on joka ikinen roskakori, autot ovat oikean[illegible] ja päähenkilöt pukeutuvat oikeisiin design-vaatteisiin.

täytyy todentuntuisesti. Lisäksi pelissä on käytetty kiehtovaa tekniikkaa, jonka ansiosta kasvojen ilmeet välittyvät selkeästi.

– Kaikki ilmeet syntyvät 64 eri lihaksen voimin. Niillä pystymme luomaan hahmoille tunteita kuten inhoa, iloa tai pelkoa. Jos pelaaja esimerkiksi vetää aseen esiin keskellä katua, hän näkee kauhun ympäröivien jalankulkijoiden silmissä.

Tuotantosuunnittelija Woody on ihastunut elokuvien maailmaan, ja hän on muun muassa työskennellyt *Star Wars: The Phantom Menacen* ja Bondin parissa.

– Ja tämä peli on aivan kuin Bond-leffa, Woody julistaa iloisesti.

Joka puolella tuotantostudiossa riippuu luonnoksia pelin hahmoista, ja kesti hyvän tovin, ennen kuin rooleihin löydettiin oikeat näyttelijät. Useimmat hahmot ovat kovia gangstereita, joilla on yksi tai useampi tunnusomainen arpi. Ja on pelissä tyttökin, superseksikäs tappaja jonkinlaiseen nahka-asuun sonnustautuneena. Niinpä tietysti. Hyviksi todettuihin kliseisiin tukeutuminen jonkin uuden ja omaperäisen luomisen sijaan on valitettavan yleistä TV-pelialalla. Siitä vain jäljittelemään Bond-leffaa.

The Getaway on suureksi osaksi rakentunut elokuvan tavoin. Eri tehtävät ovat kytköksissä toisiinsa yli 60 filminpätkän avulla. Käy selväksi, että Team Sohon jäsenten mielestä tarina ja etenkin välijaksot ovat pelin tärkeimpiä osa-alueita. Heidän kantansa pystyy hyvin ymmärtämään. Tuntuu kuitenkin kummalta, kun näemme näytteitä kyseisistä pätkistä ja tiedämme kuinka monia tuhansia puntia pukuihin ja rekvisiittaan on uponnut, sillä ei peli sen paremmalta näytä kuin monet muutkaan. Ja *The Getawayn* näyttelijöillä on vielä tekemistä, ennen kuin pääsevät mihinkään muuhun kuin b-luokan leffaan. Ei ihan riitä, että voi kehuskella kokemuksillaan mallina tai *Gladiaattorin* lihasjärkäleenä.

The Getawayn tapahtumapaikkana on Lontoon alamaailma. Ja Team Sohossa ollaan sitä mieltä, että kaiken on oltava prikulleen oikein. Siksi tiimi on jäljentänyt Lontoosta 50 neliökilometriä. Kaikki kaupungin tärkeimmät kadut ja rakennukset on ikuistettu peliin: Thames-joella risteily, Piccadilly Circuksen ohi lipuminen ja Big Benin luona seisahtaminen eivät tuota vaikeuksia. Mutta ei siinä vielä kaikki. Tietyt kaupunginosat, siis hämäräperäisimmät paikat, on siirretty peliin pienintä yksityiskohtaa myöten.

"The good, the bad, the evil." Alkuperäisluonnokset pelin kolmesta päähenkilöstä, jotka tulkitsevat lakia kukin omalla tavallaan..







"Peli on täysin vapaata, ja on pelaajan päätettävissä, haluaako hän ajaa vai juosta. Pelaajan tekemiset vaikuttavat myös ympäristöön. Jos saavut konnien pesäpaikan edustalle jarrut kirskuen, he huomaavat tulosi takuulla."

– Chun Wah Kong, pääsuunnittelija









Soho, jossa suurin osa pelistä tapahtuu, on mukana kokonaisuudessaan. Ja tarkoitan kokonaisuudessaan, joka ikisestä putiikista ja McDonaldsista vähäisimpään lyhtypylvääseen.

– Halusimme tosissamme välittää Lontoon tunnelman, sanoo suunnittelusta vastaava Chun Wah Kong. – Siksi olemme filmauttaneet ja valokuvauttaneet kaupunkia ja sitten siirtäneet aineiston tietokoneille.

Wah Kongilla on seinällään jättimäinen Lontoon kartta. Pelissä mukana olevat alueet on merkitty keltaisella alleviivaustussilla. Kartta näyttää enemmän keltaiselta kuin valkoiselta.

Kun kysymme, voiko kaupungissa liikuskella vapaasti, mies hymyilee ja sanoo:

– Voi, ehdottomasti. "Soho area, now loading ..." Ei, se olisi hölmöä.

Studio on täynnä niitä ressukoita, jotka ovat saaneet tehtäväkseen liittää Lontoon peliin satojen valokuvien pohjalta. Talo talolta, lyhtypylväs lyhtypylväältä... Työ tuntuu loppumattomalta. Ehkä kannattaisi miettiä, tarvitaanko niin pikkutarkkaa työskentelyä. Välittyykö Lontoon tunnelma sillä, että kaikki pubit ja liikennevalot ovat oikeilla paikoillaan? Kaupunki saa kuitenkin henkensä liikenteestä ja ihmisistä, ja kymmenen miljoonan ihmisen tarkka jäljentäminen on hankala paikka. Ja kuinka tärkeää kaikkien yksityiskohtien mukanaolo lopulta on niille pelaajille, jotka eivät asu Lontoossa?

Team Soho suhtautuu peliinsä paatoksella ja *The Getaway* on eittämättä kunnianhimoinen projekti. Mutta kun tiimin tarkoituksena on esitellä pelattava versio tuotoksestaan, mikään ei ota toimiakseen ja peli katkeaa kerta toisensa jälkeen. Ensin niin sanavalmiit pelintekijät ovat yhtäkkiä varsin vaiteliaita.

– Meillä on ollut melkoisesti ongelmia, ja hetken kaikki tuntui mahdottomalta, studio-oppaamme tunnustaa. – Olemme kuitenkin päässeet sen vaiheen yli ja tulevaisuus näyttää valoisalta.

Tiimi puurtaa täyttä päätä saadakseen kaikki yksityiskohdat kohdalleen. Mutta paljon puuttuu vielä, ja syyskuussa pelin on määrä olla myynnissä.

– Ellemme saa peliä valmiiksi ajoissa, siirrämme julkaisua mieluummin kuin jätämme pois mitään tärkeää, tuottaja McNamara lupaa.

Häntä on helppo ymmärtää. The Getaway on lempilapsi. Ja ottaen huomioon, kuinka kunnianhimoiset tavoitteet Team Soholla on ja miten Sony hengittää tiimin niskaan, mikään muu kuin menestys tuskin on mahdollista. Tai hyväksyttävää. ■









"Mieluummin siirrämme julkaisua kuin jätämme pois mitään tärkeää"
- Brendan McNamara, tuottaja





Pelaaja voi valita, eteneekö pelissä autolla vai jalkaisin. Auto on tietysti nopeampi vaihtoehto, mutta sillä on osattava ajaa myös varovasti. Buckingham Palacen kulmilla kaahaaminen ei ole toivottavaa!

SUURI VALIKOIMA, NOPEAT TOIMITUKSET!

Hyvä tietää meistä: • *Yli 5.000 tuotetta valikoimassa* • *Yli 20.000 tyytyväistä asiakasta!* • *Pelit & DVD:t* • *Suuri käytettyjen pelien divari* • *Sekä postimyynti että internet* • *Toimitusvaihtoehtoina postiennakko, lasku (kts.toimitusehdot), Solo-ennakkotilaus (netissä)*

PS One

Peruspaketti

PS-One keskusyksikkö, scartliitin, virtakaapeli, Sonyn Dual Shock-peliohjain. Takuu 6kk.

849:-

SuPo-paketti

Peruspaketin lisäksi huippupelit Dino Crisis, Die Hard Trilogy 2, In Cold Blood, lisäohjain (Joytech), 15-paikkainen muistikortti (Joytech), ase Joytech Real Arcade Light Gun , 2kpl jatkojohtoja ohjaimille (extraa 2m/kpl). Takuu 6kk.

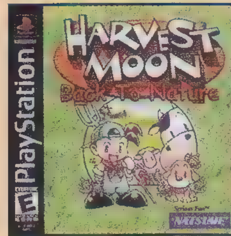
1499:-



Digimon World
[Strategia]
Kasvata ja kouluta hirviösi taistelemaan !
Gameplayn hinta 269:-



C12 Final Resistance
[Action]
Toimintapeli, jossa vastustajasi ovat avaruusörkkejä!
Gameplayn hinta 269:-



Harvest Moon
[Simulaatio/RPG]
Maajussina olo ei ole koskaan ollut näin hauskaa!
Gameplayn hinta 199:-

PlayStation 2



• Takuu 6kk
• Keskusyksikkö
• PO Dual Shock 2
• Virtajohto
• AV-kaapeli

2990:-

PlayStation 2 nyt suoraan varastosta! Toimitusaika 3-4 työpäivää. Muista tilata myös DVD-leffat PlayStation 2:lle!



Unreal Tournament
[Action]
Yksi kaikkien aikojen nopeatempoisin ja rajuin moninpeli!
Gameplayn hinta 369:-



Quake 3
[Action]
Oletko tarpeeksi nopea? Korkeatasoinen toimintapeli1-4:lle!
Gameplayn hinta 369:-

PS-One pelejä!

Alone in the Dark 4	soita	Knock Out Kings 2001	299
Champ Motocross 2001	289	Legend of Dragoon	289
Championship Surfer	289	Lion King 2	soita
Colin McRae Rally 2	269	LMA Manager 2001	289
Driver 2	269	Matt Hoffman BMX	299
European Super League	299	NBA Hoopz	269
F1 World G P 2000 (Eido	299	Point Blank 3	269
Fear Effect 2 - Retro Helix	299	Rogue Spear	239
Final Fantasy 9	379	Simpsons Wrestling	soita
Ford Racing 2001	269	Time Crisis 3 Project Titan	soita
Formula 1 2001 (Sony)	299	Toy Story Racer	299
Freestyle Scooter	199	Ultimate Fighting Champ	249
Int. Superstar Soc Pro Evo 2	269	Vanishing Point	269



UUTUUS!

LCD 5" näyttö

Tee PSOne kannettava ja pelaa missä haluat. Tästä ei peli parane!!.

Gameplayn hinta 1095:-

Osta myös batteripack tai autolaturi

Batteripack LCD 5" näytölle	419
Autolaturi LCD 5" näytölle	199

PS2 pelejä!

Armored Core 2	349	Knock Out Kings 2001	349
Crazy Taxi	369	MDK 2 Armageddon	349
Viidakkokirja	soita	Moto GP	349
Viidakkokirja+ tanssimatto	soit	NHL 2001	369
Dynasty Warriors 2	349	Oni	349
ESPN NHL	369	Rayman 2 Revolution	349
ESPN X Games Snowboard	369	Shadow of Memories	369
Evergrace	369	Slipheed	349
F1 Racing Champ (UBI)	369	SSX Snowboard Supercross	349
FIFA 2001	369	Star Wars Ep 1 Starfighte	349
Formula 1 2001 (Sony)	349	Street Fighter Ex Plus 3	349
Gun Griffin Blaze	349	Tekken Tag Tournament	349
Kengo	369	Zone of the Enders	349

Ennakkovaraa!

GAME BOY ADVANCE™

Se saapuu 22. kesäkuuta!



Ennakkotilaa jo tänään!

Julkaisupäivä on 22. 6 .2001 ja hinta on noin 1000mk, todennäköisesti hieman alle.
* Nintendo ei vielä ole vahvistanut hintaa, mutta tottakai pidämme oman hintamme kilpailukykyisenä Suomen markkinoita ajatellen.
Ennakkotilaa Gameboy Advance jo nyt ja vältyt jonottamiselta. Soita 02-27 57 600 (ak. 9-18.00).

PS. Muistathan, että vanhat GameBoy -pelit sopivat myös GameBoy Advanceen!

DVD elokuvia

Tässä vain osa valikoimastamme. Lisää elokuvia ja viimeisimmät uutuudet löydät osoitteesta www.gameplay.fi tai soita numeroon 02-27 57 600!

Uutuuksia
Cube
From Dusk till Dawn trilogy
Fight Club
Heavy Metal 2000
Keeping the Faith
Me, Myself & Irene
Nutty Professor 2, the
O Brther, Where are T
Screwed
Se7en
Urban Legends: The Final Cut

Tulossa
Always
Bless the Child
Charlie`s Angel
Cherry Falls
Duel
[redacted]
Game
Groove
In the Line of Fire S.E
Mummy, 2 disc version
Natural. the
River, the
Starship Troopers:

Roughnecks
Screw Loose
Secret of My Success
Snatch
Time and Tide
True Believer
War, the

PlayStation, PC, Dreamcast, Nintendo ja DVD-elokuvat

Tilaa heti www.gameplay.fi tai soita 02-27 57600

Dreamcast

Tätä tilaisuutta ei kannata ohittaa!

ALE!



Olemme saaneet erän Dreamcast-keskusyksiköitä ja -pelejä todelliseen kampanjahintaan!

Kampanjapelit



Ecco the Dolphin



Metropolis Street Racer



Quake 3 Arena



Virtua Athlete



Dragons Blood



MDK 2

Voimassa niin kauan kuin tavaraa riittää

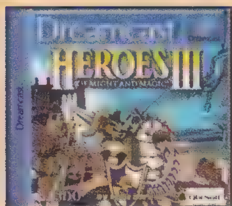
Dreamcast

Kevään kuumimmat Dreamcast-pelit!



Grandia 2
[Roolipeli]

Gameplayn hinta 349:-



Heroes of Might & Magic 3
[Strategia]

Gameplayn hinta 349:-



Phantasy Star Online
[Online RPG]

Gameplayn hinta 329:-

4x4 Evolution	349	Rogue Spear	349
Crazy Taxi	369	Shenmue	369
Dave Mirra Freestyle BMX	369	Silent Scope	369
Daytona USA	349	Sno-Cross Champ Racing	369
Disney's Dinosaur	369	Soldier of Fortune	349
Ducati World	369	Tomb Raider Chronicles	349
Grandia 2	349	Tony Hawk 2	369
Heroes of Might & Magic 3	349	Ultimate Fighting	
Hidden and Dangerous	369	Championship	369
Jet Set Radio	369	Vanishing Point	369
Phantasy Star Online	329	Virtua Tennis	369
Project Justice	349	Worms World Party	369
Resident Evil 3	349		

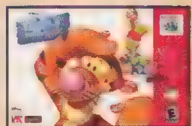
Nintendo

Uutuuksia/tulossa



Pokémon Gold
[Pokémon]

Gameplayn hinta 269:-



Pooh - Tigger's Honey Hunt
[Tasoloikka]

Gameplayn hinta 399:-



Pokémon Silver
[Pokémon]

Gameplayn hinta 269:-



Banjo Tooie
[Tasoloikka]

Gameplayn hinta 399:-

Käytetyt

Miten tilaan?

Tee lista tuotteista, jotka haluat vaihtaa ja lähetä se yhdessä tuotteiden kanssa meille. Muista laittaa mukaan myös yhteystietosi! Osto- ja myyntihinnat löydät viimeisimmästä luettelostamme tai numerosta 02-27 57 600. Takuu 1kk !



Näin helposti vaihtaminen käy:

1. Kirjoita nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi viestiin
2. Kirjoita mitä tuotteita haluat tilalle, myös vaihtoehdot mikäli ykköstuote on loppunut
3. Lähetä tuotteet yhdessä viestin kanssa osoitteeseen: Gameplay Divari, Kärsämäentie 8, 20300 Turku
MUISTATHAN LAITTAA OIKEAN MÄÄRÄN POSTIMERKKEJÄ!!

vältät turhan jonottamisen julkaisupäivänä. Kuluitta, täysin sitoumuksetta!

Näin tilaat:

Puhelimitse postimyynnistä
arkisin 9-18.00 (ti 10-18.00)
02-27 57 600
Muina aikoina:
Fax: 02-25 10 055
Internet: www.gameplay.fi
Tervetuloa tilaamaan!!



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Toimitusehdot

Postikulut ovat tilauksen koosta riippuen 35-60mk/lähetys. Kaikilla uusilla tuotteilla on 6kk takuu. Kaikki hinnat ovat verollisia sisältäen ALV:n ja ilmoitettu Suomen markoissa. Pidätämme oikeuden meistä riippumattomiin hinnanmuutoksiin. Tilattaessa laskulle tulee tilaajan olla 18-vuotias. Tarvitsemme tilaajan henkilötunnuksen kokonaisuudessaan tarkistaaksemme luottotiedot Suomen Asiakastieto Oy:stä. Mikäli maksuhäiriöistä ilmoitetaan toimitamme ainoastaan postiennakolla. Posti säilyttää paketteja kaksi viikkoa, jonka jälkeen ne palautetaan lähettäjälle.
Varaamme oikeuden tuotteen loppuunmyyntiin, mahdollisiin hinnanmuutoksiin ja painovirheisiin, virheellisiin hintatietoihin ja muihin faktatietoihin. Tarkempia toimitusohjeita saat numerosta 02-27 57 600 tai internetistä osoitteesta www.gameplay.fi.

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA KEVÄÄN MITTAAN.

PLAYSTATION2

4X4 EVOLUTION – MAALIS
ARMORED CORE 2 – MAALIS
ARMY MEN: AIR ATTACK II – MAALIS
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – MAALIS
EPHEMERAL FANTASIA – HUHTI
ESPN NBA 2NIGHT – MAALIS
ESPN NHL NATIONAL HOCKEY NIGHT – MAALIS
EVERGRACE – MAALIS
EXHIBITION OF SPEED – HELMI
F1 RACING CHAMPIONSHIP – MAALIS
FOOTBALL STRIP – HELMI
FORMULA ONE 2001 – HUHTI
GUNGRIFFON BLAZE – MAALIS
HEROES OF MIGHT & MAGIC – MAALIS
KENGO – MAALIS
KNOCKOUT KINGS 2001 – MAALIS
MDK 2: ARMAGEDDON – MAALIS
MOTO GP – HELMI
NBA HOOPZ – HELMI
NBA LIVE 2001 – HELMI
ONI – MAALIS
RED – HUHTI
SHADOW OF MEMORIES – MAALIS
SILPHEED – MAALIS
SKY ODDYSSEY – HUHTI
STAR WARS EPISODE I: STARFIGHTER – MAALIS
STREET FIGHTER EX3 – MAALIS
STUNT GP – MAALIS
SUMMONER – MAALIS
TIGER WOODS PGA 2001 – HUHTI
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 – HUHTI
UNREAL TOURNAMENT – MAALIS
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – MAALIS
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – MAALIS
ZONE OF THE ENDERS – MAALIS

PLAYSTATION

ARMY MEN: GREEN ROUGE – HUHTI
ARMY MEN: LOCK 'N LOAD – MAALIS
ARMY MEN: OMEGA SOLDIER – HUHTI
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – HUHTI
BATMAN: GOTHAM RACER – HUHTI
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND – HELMI
C12: FINAL RESISTANCE – HUHTI
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 – HELMI
CHAMPIONSHIP SURFER – MAALIS
DANCING STAGE DISNEY – MAALIS
DARKSTONE – MAALIS
DIGIMON WORLD – MAALIS
DRAGON SEEK – MAALIS
DUCATI WORLD – HELMI
DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES – MAALIS
DUKES OF HAZZARD 2 – MAALIS
ESL CLASSIC SQUADS – MAALIS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – HELMI
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – HUHTI
EVO'S SPACE ADVENTURE – HELMI
F1 WORLD GRAND PRIX – MAALIS
FEAR EFFECT: RETRO HELIX – MAALIS
FINAL FANTASY IX – HELMI
FISHERMAN'S BAIT 3 – HELMI
FORD RACING 2001 – HELMI
FORMULA ONE 2001 – HUHTI
FREESTYLE SCOOTER – MAALIS
GRUDGE WARRIORS – HELMI
HARVEST MOON: BACK TO NATURE – MAALIS
HBO BOXING – HELMI
HEROES OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
INSPECTOR GADGET – HUHTI
ISS PRO EVOLUTION 2 – MAALIS
KASPAROV – HELMI
KISS PINBALL – MAALIS
LEGO ISLAND 2 – MAALIS
LIBERO GRANDE INTERNATIONAL – MAALIS
LION KING 2 – MAALIS
LMA MANAGER 2001 – MAALIS
MATT HOFFMAN BMX – HELMI
MONSTER FORCE – MAALIS
MTV BMX EXTREME: FEATURING TJ LAVIN – MAALIS
NBA HOOPZ – HELMI
POINT BLANK 3 – MAALIS
RAINBOW SIX: ROUGE SPEAR – MAALIS
RUGRATS IN PARIS – MAALIS
SESAME STREETS SPORTS – MAALIS
SUPERCROSS – HELMI
THE EMPEROR'S NEW GROOVE – HELMI
THE SIMPSON'S WRESTLING – MAALIS
TIME CRISIS: PROJECT TITAN – HUHTI
TOY STORY RACER – MAALIS
TRAFFIC GIANT – MAALIS
UEFA 2001 – MAALIS
UEFA CHALLENGE – HUHTI
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – MAALIS

VANISHING POINT – MAALIS
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – MAALIS
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ – MAALIS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE – HUHTI
POKÉMON PUZZLE LEAGUE – MAALIS
TIGGER'S HONEY HUNT – HUHTI

DREAMCAST

4X4 EVOLUTION – HELMI
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE – HELMI
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND – HELMI
COMMANDOS 2 – MAALIS
DAYTONA USA – HUHTI
DUCATI WORLD – MAALIS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – MAALIS
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – HUHTI
EXHIBITION OF SPEED – HELMI
FIGHTING VIPERS 2 – MAALIS
GRANDIA II – HELMI
GUNBIRD 2 – MAALIS
HEROES OF MIGHT & MAGIC III – MAALIS
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2 – MAALIS
PHANTASY STAR ONLINE – HELMI
PROJECT JUSTICE – MAALIS
ROGUE SPEAR – MAALIS
SOLDIER OF FORTUNE – MAALIS
SONIC SHUFFLE – MAALIS
STAR LANCER – MAALIS
STUNT GP – MAALIS
STUPID INVADERS – HUHTI
SURF ROCKET RACER – MAALIS
TETRIS – MAALIS
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 – JOULU
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – JOULU
TOY STORY 2 – JOULU
UEFA 2001 – MARRAS
VANISHING POINT – HELMI
WORMS WORLD PARTY – MAALIS

GAME BOY

ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X – MAALIS
ALICE IN WONDERLAND – HUHTI
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER – MAALIS
ANTZ RACING – HUHTI
BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND – MAALIS
CROC II – HELMI
DINOSAUR – HELMI
DOUG'S BIG GAME – HUHTI
DRAGON WINGS – MAALIS
DUKES OF HAZZARD – HUHTI
ELMO IN GROUCHLAND – MAALIS
EUROPEAN SUPER LEAGUE – HELMI
FLIPPER & LOPAKA – MAALIS
FREESTYLE SCOOTER – HUHTI
GIFT – HELMI
GODZILLA 2 – HELMI
HARLEY DAVIDSON – MAALIS
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – HUHTI
INDIANA JONES – HUHTI
LION KING 2: SIMBA'S MIGHTY ADVENTURE – MAALIS
LITTLE MERMAID II: PINBALL FRENZY – MAALIS
LOONEY TUNES RACING – MAALIS
MARIO TENNIS – HELMI
MERLIN – HELMI
MICKEY'S SPEEDWAY USA – MAALIS
MONSTER FORCE – MAALIS
PLAYER MANAGER 2001 – MAALIS
POCKET SOCCER – MAALIS
POKÉMON GOLD/SILVER – HUHTI
ROAD CHAMPS – MAALIS
ROBIN HOOD – HUHTI
RUGRATS IN PARIS – MAALIS
SCOOBY DOO – MAALIS
SESAME STREET SPORTS – MAALIS
SNOOPY TENNIS – MAALIS
SWIV – HELMI
TECH DECK SKATEBOARDING – HUHTI
THE EMPEROR'S NEW GROOVE – MAALIS
THE MUMMY – TAMMI
THE SIMPSONS – HUHTI
TINTIN IN TIBET – MAALIS
TOY STORY RACER – MAALIS
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP – HELMI
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Konsolipelaaja ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.





ARVOSTELUT

VEIKKO

IKÄ: 22
HARRASTAA: ROCKMUSIIKKI, KYNÄILY JA NORTON
PITÄÄ: KLASSIKKOT
VIHAA: URHEILUPELIT

PARASTA:
FINAL FANTASY IX – Edelleen ykkönen. PHANTASY STAR ONLINE – Uskomaton taidonnäyte tämäkin. SHENMUE – Kakkososaa odotellessa kelpaa ykkönenkin. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – Jo demoversio riittää vakuuttamaan. KNOCKOUT KINGS 2001 – Kehän sankareille. CAPCOM GENERATIONS – Kaikkien aikojen kovin nostalgiatrippi on juuttunut pysyvästi konsoliini. Suositellaan ehdottomasti kaikille.

TOPI

IKÄ: 26
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: RPG JA SEIKKAILUPELIT
EI PIDÄ: JENKKIPELIT

PARASTA:
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – Maaginen. FINAL FANTASY IX – Täyttää odotukset. PAPER MARIO – Hassu. SKIES OF ARCADIA – Perinteinen. VIRTUA TENNIS – Aiheuttaa riippuvuutta.

MARTTI

IKÄ:25
HARRASTAA: JAPANI, RASKAS BEAT JA RUOKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA SHOOT 'EM UP
EI PIDÄ : FLEIMAAVAT SENTTARILAAMAT

PARASTA:
ZONE OF THE ENDERS – Suosittelen lämpimästi. PHANTASY STAR ONLINE – Kuin kaunis uni. METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY – Jo demo sai minut jäämään nalkkiin. OUTTRIGGER – Löytyy pelihalleista, mutta pian myös olohuoneestasi! CHUCHU ROCKET – Piakkoin myös miniformaatissa.

JOONAS

IKÄ: HÄLYTTÄVÄ
HARRASTAA: LUMI
PITÄÄ: VÄKIVALTA, KILPA-AJO JA PULMATIIKKA
EI PIDÄ: JENKKIMÄTTÖ

PARASTA:
POKÉMON PINBALL – 8 026 424 550 pojoa! MARIO GOLF – Golfia ilman typerää kolopallovaatetusta. POKÉMON GOLD / SILVER – Sama asia paremmin toteutettuna. BANJO-TOOIE – Hauska! APOCALYPSE – Aivokuollut aggressiovaroventtiili.

LOVIISA

IKÄ: 24
HARRASTAA: MUSIIKKI JA MUOTI
PITÄÄ: ONGELMANRATKAISU
EI PIDÄ: TURPAJUHLA- JA RÄISKINTÄPELIT

PARASTA:
PHANTASY STAR ONLINE – Ei ilman näppistä! DAYTONA USA 2001 – Vihdoinkin. SAMBA DE AMIGO – Kunnon käsitreeni pelin varjolla. SHENMUE – Jatko-osaa odotellessa. CHUCHU ROCKET – Hassunhauska ongelmapeli.

TANELI

IKÄ:24
HARRASTAA: MUSIIKKI
PITÄÄ: URHEILU JA TAPPELU
EI PIDÄ: MIELIKUVITUKSETTOMAT PROGRAMMERIT

PARASTA:
VIRTUA TENNIS – Nyt tuplasti hauskempi. TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – Täynnä siistejä temppuja. PHANTASY STAR ONLINE – Fantastinen. CRAZY TAXI – Jälleen yksi Dreamcast-elämys. LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – Hurmaava.

ISKA

IKÄ: 26
HARRASTAA: SARJIKSET JA SAPUSKA
PITÄÄ: SEIKKAILU JA PROBLEMATIIKKA
EI PIDÄ: PITKITETYT PRESSANVAALIT

PARASTA:
FINAL FANTASY IX – Upea jatko fantastiselle sarjalle! MR DRILLER – Tähän ei kyllästy ikinä. KNOCKOUT KINGS 2001 – Nyrkkisankari Iska pieksee muut vaikka toinen käsi selän takana.

POKÉMON GOLD/SILVER

Pokémon on ollut menestysilmiö ensimmäisestä, mustavalkoisesta Game Boy –pelistä lähtien. Nyt on odotetun, värillisen jatko-osan vuoro.

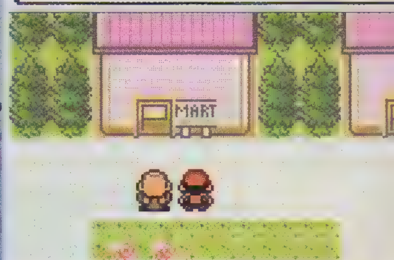
Pokémon Goldin ja *Silverin* sisäistäminen ei tuota vaikeuksia jos on pelannut *Pokémon Yellow'ta*, *Pokémon Rediä* tai *Pokémon Blueta*. Vanhojen ja uusien pelien välillä on lukuisia yhtäläisyyksiä. Kuten ennenkin, pelissä tulee etsiä, vangita, kasvattaa ja vaihtaa hirviöitä. Pokédex- ja PC-porttijärjestelmä on kuitenkin kehittynyt, ja peliin on lisätty Pokégear-niminen uutuus. Pokégearin ansiosta pelin päähenkilö voi muun muassa soittaa kännykällä professori Elmille, äidilleen tai jollekin toiselle seikkailun aikana kohtaamalleen kouluttajalle.

Pokémon Goldissa ja *Silverissä* on uutuutena sisäinen kello, jonka avulla pelaaja pysyy selvillä kellonajasta ja viikonpäivästä. Kello on hyvin tärkeä, sillä tietyt asiat ovat mahdollisia vain tiettyinä aikoina. Jotkut hirviöt tulevat nimittäin esiin vain yöllä ja osalla kaupoista on aukioloajat.

Vaikka *Pokémon Goldissa* ja *Silverissä* on juoni, joka lopulta loppuu, peli kestää kauan, etenkin kunnon Pokémon-fanien käsissä. Pelissä on nimittäin 100 täysin uutta Pokémonia, ja jos hirviöitä vaihtaa toisten pelaajien kanssa, kokoelmaansa voi saada jopa 251 erilaista hirviötä. Vanhat, *Pokémon Yellow'sta*, *Pokémon Redistä* ja *Pokémon Bluesta* peräisin olevat











Viileinkin Pokémon-kouluttaja saattaa toisinaan haluta omenavarkaisiin.





Hirviöiden väliset taistelut ovat kaikkien *Pokémon*-pelien tärkeimpiä jaksoja.

hirviöt voi siirtää *Pokémon Goldiin* ja *Silveriin*, mutta *Pokémon Goldin* ja *Silverin* uusia hirviöitä ei voi enää siirtää vanhoihin peleihin.

Villien Pokémonien pyydystämisessä tarvitaan Poké-ball-palloja. Pelissä on kuulia kuutta eri lajia, ja perus-Poképalloja lukuun ottamatta kaikilla on omat etunsa. Lure Ballilla on helppo vangita vesihirviöitä, kun taas Fast Ball helpottaa lentoon pyrkivien Pokémonien metsästystä.

Jos pelaaja kyllästyy Pokémonien hoitamiseen, ne voi jättää Day Care Centerin lastenhoitajille. Lastenvahdit tarvitsevat oman aikansa, mutta vähitellen hirviöt alkavat kehittyä. Jos saman lajin naaras ja uros saavat viettää tarpeeksi aikaa yhdessä Day Care Centerissä, hakijaa saattaa olla odottamassa muna. Pokémon-munat hajoavat, kun niitä on kanniskellut mukanaan tovin. Useimmista munista kuoriutuu heikko hirviö, joka on lajinsa alhaisimmalla tasolla. Jotkut hirviöt, kuten Pikachu, saavat täysin uuteen lajiin kuuluvia jälkeläisiä.

Alkuperäisen idean hohto ei himmene, vaikka sen pohjalta tehtäisiin kuinka monia pehmoeläimiä ja keräilykortteja.



***Pokémon Gold* ja *Silver* ovat ensimmäiset Pokémon-pelit, joissa kellonajan ja viikonpäivän saa täsmäämään todellisuuden kanssa.**

Pokémon Gold ja *Silver* mainittuja uutuuksia lukuun ottamatta ovat silkka sama peli kuin aiemmat maailmanmenestykset, ja Game Freak ja Nintendo tuntuvat omaksuneen kovin ylimielisen asenteen – miljoonat Pokémon-fanit saavat tyytyä niihin uusiin hirviöihin ja harvoihin uusiin ominaisuuksiin, joita pelillä on tarjottavanaan. Toisaalta juuri söpöjen pikkuhirviöiden keräilyhän siivitti pelin ja kaiken Pokémoneihin liittyvän suunnattomaan suosioon. Joten 100 uutta hirviötä ovat fanaattiselle keräilijälle takuuvarmasti yhtä tärkeitä kuin uudet radat tasoloikkapelien ystäville. Siltä kantilta kummallekaan firmalle ei voi valittaa häikäilemättömästä hyväksikäytöstä. Tiedän vallan hyvin, että monen mielestä Pokémon on tyhjiin imetty ilmiö, ja pelkästään siitä syystä he kieltäytyvät ajattelemasta mitään hyvää *Pokémon*-peleistä, mutta en suostu kieltämään, että Pokémon *Gold* ja *Silver* ovat sekä nerokkaita että viihdyttäviä. Alkuperäisen idean hohto ei himmene, vaikka sen pohjalta tehtäisiin kuinka monia pehmoeläimiä ja keräilykortteja.

Ainoa Pokémon Gold ja Silveristä löytämäni puute on se, että pelaaminen käy turhan yksitoikkoiseksi. Kaikki kaupungit muistuttavat toisiaan, ja ellei hirviöiden kerääminen kauheasti kiinnosta, parempiakin kannettavia roolipelejä on tarjolla. Kannattaa kuitenkin pitää mielessä, että peli on pääasiassa suunnattu lapsille – Pokémoneja rakastaville lapsille. Ja jos pitää Pokémoneista, tästä pelistä ei halua jäädä paitsi.

TANELI

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **GAME FREAK** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **SISÄINEN MUISTI**

GRAFIIKKA	Hurmaavia hirviöitä, nyt värillisinä.	9
ÄÄNET	Monipuolisia ja tunnelmaa luovia.	8
KONTROLLI	Valikkojärjestelmä on vertaansa vailla	9
HAASTE	Rahojensa vastineeksi saa hirveästi hirviöitä.	9
YHTEENSÄ	Pakkohankinta Pokémon-faneille.	9

SKIES OF ARCADIA

Monissa roolipeleissä pääsee ohjastamaan lentävää ajokkia seikkailun lopulla, mutta *Skies of Arcadiassa* sellainen on käytössä heti alusta alkaen. Peli nimittäin tapahtuu pilvien katveessa.



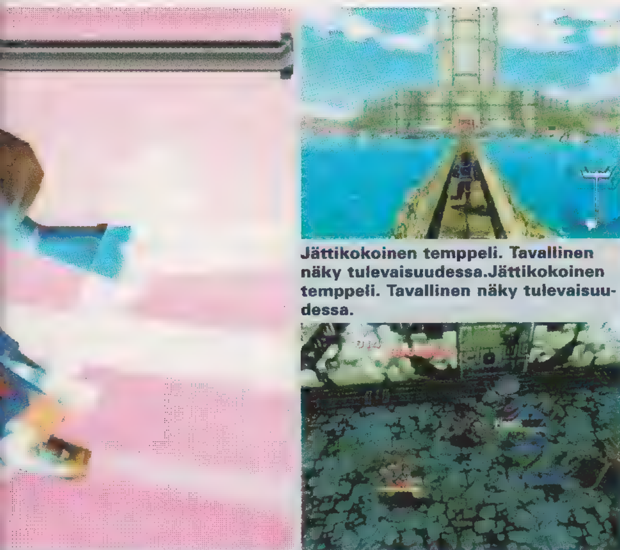
Dyne on Vysen isä. Tämä tyyppi on sen sijaan pelkästään älytön.



Fina-tyttösen alus purjehtii esiin hämärän ja hiljaisen pilvimeren lävitse. Rauhaa ei tosin kestä kovinkaan pitkään. Ennen kuin kunnolla edes saa selvää siitä, kuka tämä kaunis tyttö oikeastaan on, hyökkää imperiumin sotalaiva hänen kimppuunsa. Ei tarvita edes mitään varsinaista taistelua, ja niinpä Fina päätyy vangiksi. Tyttösen kaikki toivo ei kuitenkaan ole vielä mennyttä. Pilvikerrostumien lomasta nimittäin ilmaantuu suuri puinen laiva, joka luovii keisarillisen sotalaivan kylkeen. Kyse on ilmarosvoista, hyvistä sellaisista, ja imperiumin alusten tuhoaminen on heidän mielipuuhaansa. Kaksi nuorta rosvoa, Vyse ja Aika, pelastavat Finan ripeästi, ja näiden kolmen hahmon sekä heidän imperiumin vastaisen taistelunsa ympärille varsinainen peli sitten rakentuukin. Pelin tapahtumien mukaan tarina avautuu hiljalleen perinteiseen tapaan.

Jokaisessa itseään kunnioittavassa roolipelissä pitäisi olla ainakin muutamia originelleja piirteitä, jotka erottavat sen massasta. *Skies of Arcadian* kiehtovin uutuus on tietysti se, että peli tapahtuu pilvien keskellä maanpinnan sijasta. Erilaisten ilma-alusten avulla pelaaja pystyy lentelemään Arcadia-maailman lukuisten lentävien saarten välillä. Kun on laskeutunut saarelle, peli muuttuu perinteisemmiksi tasoiksi, joilla kyliä, luolia ja muita mystisiä piakkoja tutkitaan klassiseen tyyliin. Vihollisiin törmätessä pelistä löytyy lisää originelleja piirteitä. Pohjimmiltaan taistelut näyttävät samanlaisilta kuin muissakin roolipeleissä, mutta perinteisten mittareiden lisäksi mukana on myös spirit-mittari, jonka koko porukka jakaa keskenään. Spirit-pisteiden avulla voi suorittaa erilaisia erikoishyökkäyksiä, ja jos omaa myös magiapisteitä, voi sekaan viskata muutamia maagisia loitsuja. Sen lisäksi, että seikkailijaporukka jakaa saman spirit-mittarin, voi pelaaja joskus joutua asettamaan etusijalle tietynlaiset erikoishyökkäykset. Kaikkien hahmojen ei käytännössä voi antaa suorittaa samaan aikaan pahimpia hyökkäyksiään. Ladatakseen mittarinsa pelaaja voi joko odotella ja kerätä voimia tai sitten käyttää Focus-komentoa, joka palauttaa joitakin pinnoja. Eräs strategia on antaa ryhmän heikoimpien jäsenten ladata mittaria, niin että vahvemmat pystyvät jatkuvasti parhaisiin taikoihinsa. Loitsut jakautuvat kuuteen eri väriin - vihreään, punaiseen, siniseen, lilaan, keltaiseen ja hopeaan, jotka puolestaan pohjautuvat Arcadian kuuteen eri kuuhun. Milloin hyvänsä, myös keskellä taistelua, pelaaja voi vaihtaa aseensa väriä, ja valitusta väristä riippuen hahmo oppii uusia loitsuja taistelun loppuessa. Tällä tavalla pelaaja voi itse päättää keskittykö tietty hahmo esim. parantavaan taikuuteen vai haluaako pelaaja koko porukan osaavan hieman kaikkia taitoja. Mutta taistelusysteemissä on paljon muutakin. Mies miestä vastaan -taistelujen lisäksi pelissä voidaan kamppailla myös alus alusta vastaan. Kamppailut tapahtuvat silloin hieman toisenlaisella tavalla, eräänlaisella ruutusysteemillä, jolla pelaaja toteuttaa omat liikkeensä. Tietyt ruudut sopivat paremmin erikoishyökkäyksiin ja joitakin voi käyttää vain erikoistilanteissa. Lisäksi lähes kaikki, mitä pelaaja tekee, maksaa spirit-pisteitä. Kun on päässyt hiukan sisään peliin ja on saanut oman aluksen, pelaaja voi ostaa varaosia ja aseita sekä palkata lisää miehistöä luodakseen oman makunsa mukaisen unelma-aluksen.

Skies of Arcadia on ulkoisesti kaunis peli, jota maustaa koko joukko upeita tehosteita. Hahmot on hyvin suunniteltu, liikkuvat niinkuin pitääkin ja omaavat lisäksi useita kasvojenilmeitä. Ympäristöt ja maisemat ovat usein valtaisia ja sadunomaisia. Yksi esimerkki tästä on Shrine-saarella sijaitseva temppeli, jossa on mahtava kupolin muotoinen katto, lukuisia sinisiä tulia ja seinämän aukko, josta virtaa vettä sisään luoden harvinaislaatuisen vesiputousefektin. Todella vaikuttavaa. Ja kun pelaaja ensi kertaa pääsee ohjaimen taakse lentävässä aluksessa ja ohittaa kimaltelevan vesiputouk-



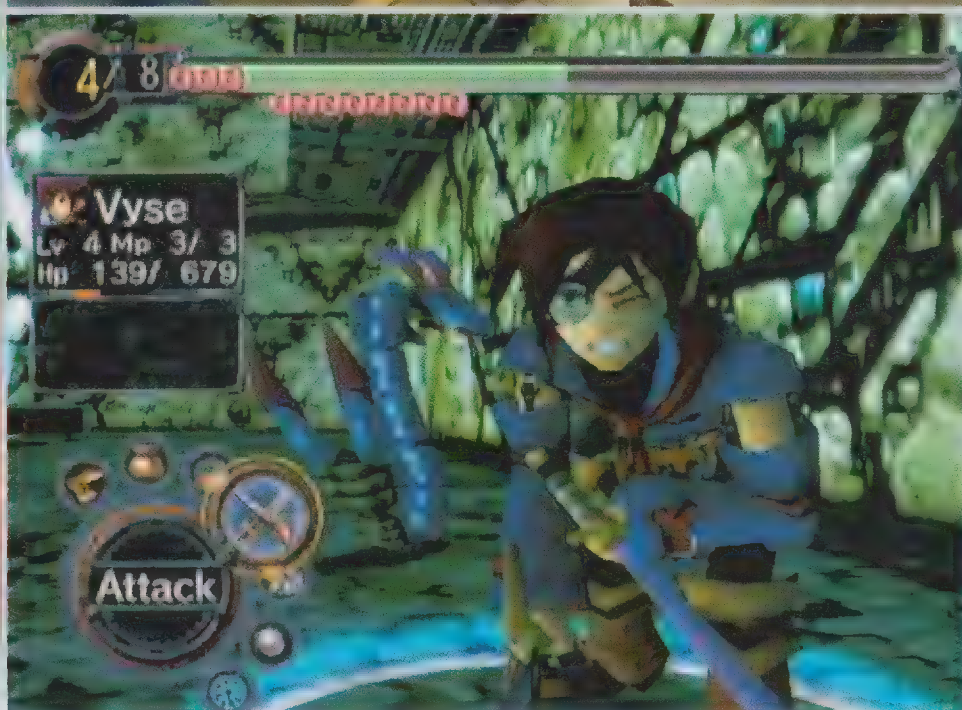
Jättikokoinen temppeli. Tavallinen näky tulevaisuudessa.Jättikokoinen temppeli. Tavallinen näky tulevaisuudessa.







Salamoivia erikoishyökkäyksiä, joilla on vauhdikkaita nimiä.



sen, pilvet joita kumpuilee leijuvien kielekkeiden ympärillä sekä parven lentäviä kaloja, jotka leijuvat ympäriinsä, hän saa melkeinpä haukkoa henkeään. Kaikkea tätä sulostuttaa koko joukko yllättävän kaunista musiikkia. Se varmistaa, että pelaaja paneutuu tarinan tutkimiseen innokkaasti. Ainut negatiivinen asia äänipuolessa ovat ne ihmisten äänet, jotka eivät oikein aina sovi yhteen repliikkien tekstiruutujen kanssa. Eivätkä ne olisi erityisen hienoja, vaikka osuisivat paremminkin kohdalleen. Pidemmän päälle niillä on taipumusta käydä ärsyttäviksi. Onneksi niitä ei joudu kuuntelemaan kovinkaan usein.

Jos olet jo selvittänyt *Phantasy Star Onlinen* ja *Grandia 2:n,* tämä on itsestäänselvä seuraava hankinta.

Skies of Arcadia on ehdottomasti yksi parhaista pelaamistani roolipeleistä. Siinä on kaunista musiikkia, suureellisia ympäristöjä, suhtkoht mukaansa tempaava tarina ja lisäksi myös minipeli nimeltä *Pinta Quest Dreamcast*-konsolin VMU:lle. Jos olet jo selvittänyt *Phantasy Star Onlinen* ja *Grandia 2:n*, tämä peli on itsestäänselvä hankinta.

MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **RPG**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SEGA** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Sadunomaista, suurta ja vaikuttavaa.	8
ÄÄNET	Kaunista musiikkia ja hyviä äänitehosteita, mutta ihmisäänet ovat heikkoja.	8
KONTROLLI	Osittain uudenlaista otetta. Kivaa	8
HAASTE	Matkustelua ja lentelyä riittää. Pitkäksi aikaa.	9
YHTEENSÄ	Peli joka kohottaa taivaalle.	8

FIGHTING VIPERS 2

Honey ja Raxel ovat taas täällä. Se tarkoittaa bailuja kaikille, jotka tykkäävät 70-luvun rock-lookista ja kumihameisista tytöistä. Oh yeah!

Fighting Vipers on hallipelikäännös ja sivujuonne *Virtua Fighter* -sarjasta, joka oli erittäin suosittu Saturnilla. Kyse on kiintoisasta vaihtoehdosta niille, jotka pitävät kovasta vauhdista ja sellaisista tekijöistä kuin aseista, varusteista ja loisteliaista hyökkäyskuvioista, jotka on erityisesti sovitettu *Virtua Fightereihin*. Kuten aina ennenkin on AM2 pelisarjan takana. He ovat palanneet takaisin juurilleen *F355:n* ja *Shenmuen* jälkeen. Siispä myös tällä jatko-osalla on juurensa pelihallien kolikkokoneissa. Tässä on sekä hyviä että huonoja puolia, sillä tämä versio tuntui kenties aavistuksen vanhahtavalta jo 4 vuotta sitten eikä tehnyt mitään ihmeempää vaikutusta pelimaailmaan.

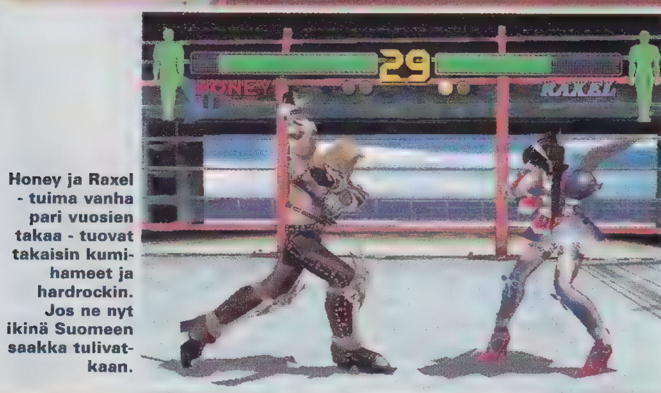
Se joka muistaa originaalin, tuntee tämänkin pelin nopeasti tutuksi. Perustana ovat samat vanhat 8 pelihahmoa vahvistettuina kolmella uudella hahmolla, jotka ovat pelattavissa heti alusta alkaen. Kuvioissa on myös neljä bossin tapaista hahmoa, jotka tulevat mukaan pelin kuluessa. Pelissä on kyse futuristisesta hardrock-jengistä, joka taistelee pahaa B.M:ää vastaan. Ympäristö sijoittuu tyyliltään mangan ja Blade Runnerin välimaastoon ja hahmot ovat tietysti vastaavalla tavalla äärimmäisiä ja arkkityyppisiä luomuksia: näitä ovat vauhdikkaat ja seksikkäät tytöt, kovanaamaiset miehet, skeittilautataituri ja aiemmin mainitut hardrokkarit. Yhteistä heille kaikille on rankka aseistus ja raskas suojapuku. Molemmat ominaisuudet ovat pelissä tärkeitä. Suojaus nimittäin heikkenee hiljalleen ja hajoaa lopuksi, jos ottaa liikaa iskuja vastaan. Ja vastakkaisessa tapauksessa se tietysti kasvaa yhä voimakkaammaksi. Lisävarusteet - ovatpa ne skeittilautoja, sähkökitaroita tai nallekarhuja - ovat tärkeitä osia kamppailuissa, ja varsinkin jos käyttää monimutkaista, mutta tehokasta one hit kill -hyökkäystä, joka on eräänlainen viimeinen epätoivoinen hyökkäys. Onnistuessaan One Hit Kill tuhoaa vastustajan täydellisesti erilaisin loisteliain tavoin (esim. jättidinosaurusten tai ydinaseiden avulla). Pelin pohjat on toki suoraan lainattu Virtua Fighterista ja se

Ympäristö sijoittuu tyyliltään mangan ja Blade Runnerin välimaastoon ja hahmot ovat tietysti vastaavalla tavalla äärimmäisiä ja arkkityyppisiä luomuksia.



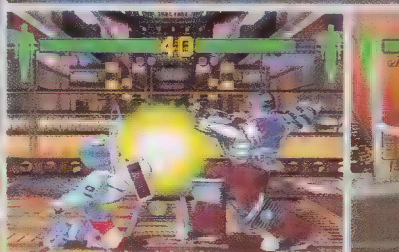






Honey ja Raxel - tuima vanha pari vuosien takaa - tuovat takaisin kumihameet ja hardrockin. Jos ne nyt ikinä Suomeen saakka tulivatkaan.





sisältää suurinpiirtein samat näppäinsysteemit potkuille, iskuille ja suojauksille. Luonnollisesti mukana on paljon pelkästään tähän versioon rakennettuja liikeyhdistelmiä ja hyökkäyskuvioita.

Areenat on rajattu piikkilangoilla, pleksilaseilla tai seinäillä, joita voi käyttää jossain määrin myös aiheuttamaan vastustajalle lisää vaurioita, esimerkiksi tarttumalla vastustajan päähän ja iskemällä sen seinään. Jos lisäksi onnistuu saamaan iskun osumaan vastustajaan oikealla tavalla, tämä saattaa sinkoutua jopa läpi seinän ja pudota jonnekin taistelutantereen ulkopuolelle. Ja sehän toki aina hieman elävöittää tilannetta. Valitettavasti vain areenojen ja taustojen taso ei aivan onnistu vastaamaan pelin suomia hienoja mahdollisuuksia. Peliympäristöt ovat latteita, säästeliäitä ja näyttävät yleisesti ottaen tylsähköiltä. Sama pätee tietyssä määrin myös hahmosuunnitteluun. Kaikki kunnia 60- ja 70-lukujen tyylisuuntauksille, mutta suunnittelun pitäisi olla paljon hienostuneempaa ollakseen todella nautittavaa. Tavallisen taistelusarjan lisäksi pelistä löytyy myös Survival Mode ja Training Mode. Kummassakaan ei ole mitään erityisen hyvää. Ne joita asia kiinnostaa, voivat myös kytkeytyä nettiin ja vertailla toisten pelaajien Viper-sijoituksia maailman ympäri, mutta tätä ominaisuutta emme tätä kirjoitettaessa olleet vielä päässeet testaamaan.

Kaiken kaikkiaan Fighting Vipers 2 tuntuu hiukan puolihuolimattomalta käännökseltä jo sinänsäkin keskinkertaisesta ja nykyään myös vanhahtavasta kolikkopelistä. AM2 ei tunnu omanneen kovinkaan korkeita tavoitteita tämän Dreamcast-version teossa. Toki pelin ideassa on tietty viehätyksensä, mutta jos nykyään aikoo tehdä huipputason pelin, ei suunnittelija enää voi käyttää näin kuluneita ideoita ja puolivillaista hahmogalleriaa. Peleihin ei saisi päästää heikosti ohjelmoitua tekoälyä ja grafiikkavirheitä, mikäli Dreamcastin halutaan yhä säilyttävän paikkansa uusien konsolien joukossa.

JOONAS

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **AM2** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvin nopeaa ja puhdasta. Muttei kovin hienoa.	6
ÄÄNET	Melko agressiivista technoa ja kivoja sämpläyksiä.	7
KONTROLLI	Hyvä, mutta turbovauhti luo hiukan sattumanvaraisen tuntuman.	8
HAASTE	Kohtalaisen viihdyttävä - tuskin mikään klassikko.	6
YHTEENSÄ	Vauhdikas ja paranneltu versio, muttei kovin uuden tuntuinen.	6



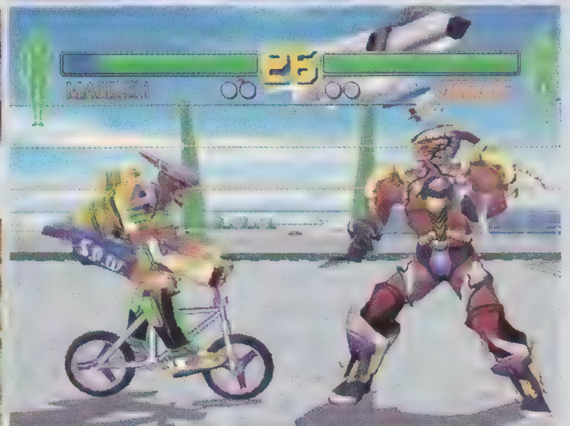


Vähäpukeinen nainen on vanha hyväksi koettu juoni. Mutta se toimii nykyäänkin, kun vastustajat havittelevat pääsevänsä potkimaan pois tyttösten vähäiset suojavarustukset...



Areenojen ja taustojen yllä vilahtelee vaikutelmia 90-luvusta. Mutta erikoishyökkäykset vaikuttavat selvästi tuoreemmilta.







ISS PRO EVOLUTION 2

Konami aloitti uransa vallankumouksellisena. Sitten tuli evoluution aika. Mutta onnistuuko Konami yhä tänäänkin elämään omien standardiensa mukaisesti?

ISS Pro Evolution 2 on viimeisin ISS-leimalla varustettu PlayStation-peli. Siksi voisikin luulla firman panostaneen peliin oikein tosissaan. Valitettavasti Konamin pomot eivät ole olleet yhä romanttisella päällä kuin meikäläinen, joka rakastaa kaikenlaisia mahtavia päätösosia. Ainakin se olisi ollut oivallinen tapa vakuuttaa suuri joukko PlayStation-pelaajia siitä, että ISS-pelien ostamista kannattaa jatkaa myös sitten, kun he siirtyvät uudemmille konsoleille. Mutta sen sijaan, että suunnittelijat olisivat korjanneet edellisten osien virheitä, he ovat päästäneet käsistään pelitekeleen, joka vaikuttaa keskentekoisemmalta kuin mikään aikoihin.

Olen aiemmin ilmaissut huolestumiseni siitä, että edelliset ISS-pelit ovat hiukan poikenneet siitä aiemmin luonteenomaisesta tyylistä, joka erotti niitä simulaatiomaisemmista futispeleistä. Pelattuani *ISS Pro Evolution 2:ta* olen lähes sanaton. Verrattuna takavuosien N64-debyyttiin sitä on vaikea edes tunnistaa saman firman tuotteeksi. Enkä jaksa uskoa sen olleen uuden sarjan tarkoituksenakaan. Tosin on rehellisyyden nimessä myönnettävä, ettei uudenlainen tuntuma mitenkään välttämättä merkitse sitä, että ohjaus olisi huono. Jos vertaa esimerkiksi *FIFA 2001:een*, vaikutelmat ovat kohtalaisen samantasoisia. Mutta minun mielestäni jo tämä on suuri pudotus Konamille.

Kuten *ISS Pro Revolution*, pitää tämäkin peli sisällään joukkueiden Mestarien liigan. Joukkueiden määrä on kohonnut 16:sta 24:ään. Euroopan parhaat joukkueet ovat kyllä saatavilla, mutta itse suren sitä, että vain joissakin joukkueissa on todellisen elämän pelaajanimiä. Muiden muassa Manchester Unitedin ja Lazion pelaajat ovat täysin keksittyjä. Vielä pahempaa on se, että useat oikeista pelaajanimistä on kirjoitettu väärin. Te, jotka ette tällaisista yksityiskohdista niin piittaa, voitte pitää kritiikkiäni liioiteltuna, ja osittain voin ymmärtääkin sen. Itselleni nämä yksityiskohdat ovat kuitenkin aina olleet olennaisia urheilupelin osia.

Mestarien liigan lisäksi pelissä voi pelailla ainoastaan maaotteluja. Toisin sanottuna kotimaan liigan, La Primeran ja Premier Leaguen voi unohtaa heti paikalla. Yhteensä pelistä löytyy 54 eri maajoukkuetta. Brassit ja britit ovat kuten tavallista vaikeasti lyötäviä. Maajoukkue voi pelata yhteisessä liigassa 15 muun maajoukkueen kanssa, järkätä ystävyysotteluja sekä ottaa osaa erilaisiin cupsarjoihin, mm. afrikkalaisiin ja aasialaisiin mestaruussarjoihin.

Eniten olen pahoillani Konamin uudesta suuntautumisesta. Toki pelissä on maininnan arvoisia hyviäkin puolia. Esimerkiksi tekoälyn käyttö eli ohjelmoitujen pelaajien käyttäytyminen on erinomaisen hienoa. Ne, jotka ovat pelanneet aiempia ISS-pelejä, ovat ehkä huomanneet miten peli peliltä pelaajat ovat parantaneet otteitaan syöttöjen katkojina ja vastustajien liikkeistä riippumattomina liikkujina. Tällä kertaa Konami on onnistunut tässä suhteessa niin hyvin, että *ISS Pro Evolution 2* liikkuu jo lähes täydellisen simulaation rajamailla. Lukuunottamatta sitä seikkaa, että pelaajat ovat kohtalaisen tasavahvoja, *ISS Pro Evolution 2* vaikuttaa pelillisesti ällistyttävän realistiselta kokemukselta, jossa tasaiset ottelut useammin päättyvät 0-0 kuin 8-6. On myös syytä muistaa, että ISS-pelien ohjaus on aina ollut varsin täsmällistä, vaikka olisikin ollut parempi - kuten sanottua - jos Konami olisi jatkanut sen tyylin kehittelemistä, jolla se aloitti viisi vuotta sitten.

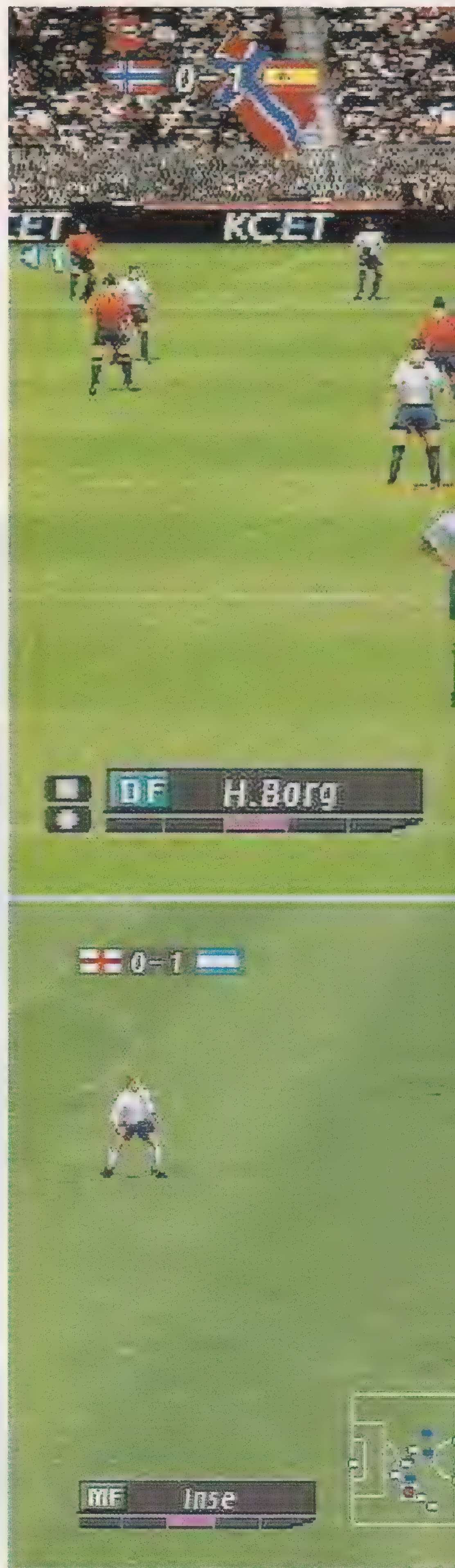
Kaiken kaikkiaan voidaan sanoa *ISS Pro Evolution 2:n* olevan jälleen yksi askel kauemmas pois siitä linjasta, joka aikoinaan teki *International Superstar Soccer* -sarjasta niin omaperäisen. Vaikkei se grafiikassa näykään, vaikuttaa yhä siltä, että Konami osaa käyttää PlayStationin kapasiteettia täysillä. Sekä ohjaus että tekoäly ovat todella korkea luokkaisia. Mutta jos Konami siis nykyään haluaa tehdä realistisia futispelejä, sen kannattaisi ottaa jatkossa mukaan enemmän oikeita olemassaolevia joukkueita. Tämän lisäksi suunnittelijoiden olisi opeteltava kirjoittamaan pelaajien nimet oikein.

TANELI

ISS Pro Evolution 2:n on jälleen yksi askel edemmäs pois siltä linjalta, joka aikoinaan teki International Superstar Soccer -sarjasta niin omaperäisen.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-3** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei erityisen vakuuttavaa.	6
ÄÄNET	Hyviä, mutta yksitoikkoinen selostaja.	7
KONTROLLI	Tarkkaa ja realistista.	8
HAASTE	Heikosti ajantasaisia joukkueita ja hiukan yksitotista peliä.	6
YHTEENSÄ	Konami pystyy parempaankin.	**7**





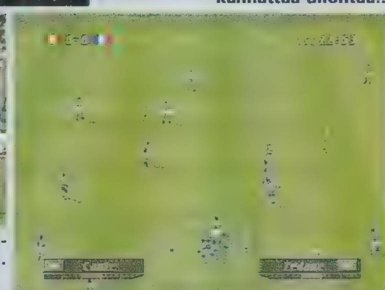


Hyvä kontrolli on jotain, mitä ilman futispeli ei toimi. *ISS Pro Evolution 2*:n kontrollia ei voi moittia.

Yhteenveto viime kesän EM-finaalista. Suomen sijoitus kannattaa unohtaa...



Tuomarit ovat valmiina puuttumaan peliin mikäli tarve vaatii.





Konami on sullonut keksittyjen huuhaapelaajien sekaan oikeitakin futareita. Paha kyllä monien nimet on kirjoitettu väärin.

ONI

Sekä tietokoneelle että konsolille julkaistava *Oni on* jo saanut aikaan jonkinmoista kohua. Mutta pitääkö se sisällään muutakin kuin tarkasti ampuvan sankarittaren?

Tämän tyypin peleissä pitäisi olla itsestäänselvyytenä enemmän tai vähemmän huolellisesti suunniteltu ja mukaansatempaava tarina. *Onissa* opimme tuntemaan Konokon, joka on isoa rikollissyndikaattia vastaan taistelevan TCTF:n naisjäsen.. Monien eri tehtävien kautta pääsemme seuraamaan Konokan ja syndikaatin välienselvittelyä, ja pelin edetessä sankarittaren todellinen persoona paljastuu yhä enemmän ja enemmän. Peli on suurelta osin toimintapainotteista, mutta Bungie Software on pyrkinyt saamaan perinteisen rikollisten tappamisen mausteeksi tavallista enemmän hienouksia. Peliin johdattavassa harjoittelujaksossa käy selväksi, että pelaajalla on paljon suurempi mahdollisuus selviytyä hengissä mikäli hän pysyttelee huomaamattomana sen sijaan, että juoksentelisi Rambo-tyyliin ammuskelemassa kaikkea liikkuvaa. Toinen seikka mikä vihjaa, ettei kyse ole aivan tavallisesta toimintapelistä, on se, että myös vartijoiden estäminen painamasta hälytysnappulaa on olennainen osa peliä. Kaikesta huolimatta pelistä silti tuppaa kehkeytymään enemmänkin väkivaltapläjäys kuin agenttijännäri, joskin hiukan tavallista hienovaraisempi sellainen. Itse olisin odottanut peliltä enemmän persoonallista otetta, vaikka onhan toisaalta myös Pleikkari2:n omistajille oltava tarjolla tavallisiakin pelejä.

Ohjaus on yksi niistä seikoista, jotka erottavat *Onin* useimmista muista lajityypin peleistä. Tavallisesti joutuu pärjäämään joko ristiohjaimen tai analogisen ohjaimen avulla, mutta tässä pelissä on käytössä molemmat. Analogisen ohjaimen avulla pelaaja näkee ympärilleen ja toisella ohjaimella hän pystyy liikkumaan. Tällä tavalla hän pystyy liikkumaan hiukan vapaammin kuin muissa peleissä, mutta tuntumasta tulee toisaalta aavistuksen veltto. Alussa Konoka on taipuvainen ampumaan suoraan ylös tai pysähtymään ja katselemaan kohti lattiaa vihollisen kaatuessa yksinkertaisesti vain sen takia, että ohjaus on hiukan liian herkkä. Kun jonkin ajan kuluttua oppii käyttämään peukaloaan hillitymmin, pelaaminenkin käy paljon helpommaksi. Juostakseen pelaajan pitää painaa kahdesti siihen suuntaan mihin haluaa edetä. Toinen pikku uutuus pelissä on se, että hahmo voi kantaa kerrallaan mukanansa vain yhtä asetta, eli vanhasta aseesta joutuu luopumaan, jos vaihtaa toiseen. Ikävää niiden kannalta, jotka haluavat vaihdella aseita lennosta, kun yhden ammukset loppuvat. Tarvitaan taktista päätöksentekoa, kun valitaan jokin tietty ase muiden joukosta. Jos myöhemmin tulee toisiin ajatuksiin, voi tietysti aina palata samalle paikalle ja vaihtaa aseen toiseksi, vaikka olisikin jo poistunut alueelta. Jos nyt kuitenkin sattuisi törmäämään bossiin vailla ammuksia tai asetta, voi aina turvautua omiin huippuunsa hiottuihin taistelutaitoihinsa. Aseeton kamppailu koostuu pääasiassa iskuista, potkuista ja hypyistä. Näitä voi yhdistellä enemmän tai vähemmän tehokkaiksi yhdistelmiksi, otteiksi ja liikkeiksi. Torjuakseen vihollisen hyökkäyksen pitää pelaajan yksinkertaisesti painaa oh-









Vihreä räjähdys. Ihan kuin Tekkenissä. Suurin piirtein.



Kaikki haluavat tuhota pikku Konokoparan. Niin voi käydä, jos värjää tukkansa villein sävyin.

jaimesta taaksepäin. Jos tästä huolimatta saa iskun ja menettää energiaansa, voi painaa pikaisesti ympyränappia ja käyttää parantavaa esinettä hyväkseen. Jos tätä nappia painaessaan on jo täysivoimainen, Konoko siirtyy ylivaihteelle, alkaa loistaa ja muuttuu yhä taitavammaksi iskijäksi - mutta vain hetkeksi. On siis luonnollisestikin tärkeää pelata niin, että omaa mahdollisuuden parantaa itsensä siinä vaiheessa, kun kohtaa bossin.

Oni on ulkomuodoltaan suhteellisen yksinkertainen, toisinaan melkeinpä yksitoikkoinen. Ympäristöt ovat suuria mutta harmaita ja mitään ihmeempiä tehosteitakaan ei löydy pelaajaa ilostuttamaan. Ihan huonoksi peliä ei silti voi sanoa. Hahmot, ystävät ja viholliset, ovat suhtkoht hienosti animoituja ja yksityiskohtaisia.

Tavallisesti joutuu pärjäämään joko ristiohjaimen tai analogisen ohjaimen avulla, mutta tässä pelissä on käytössä molemmat.

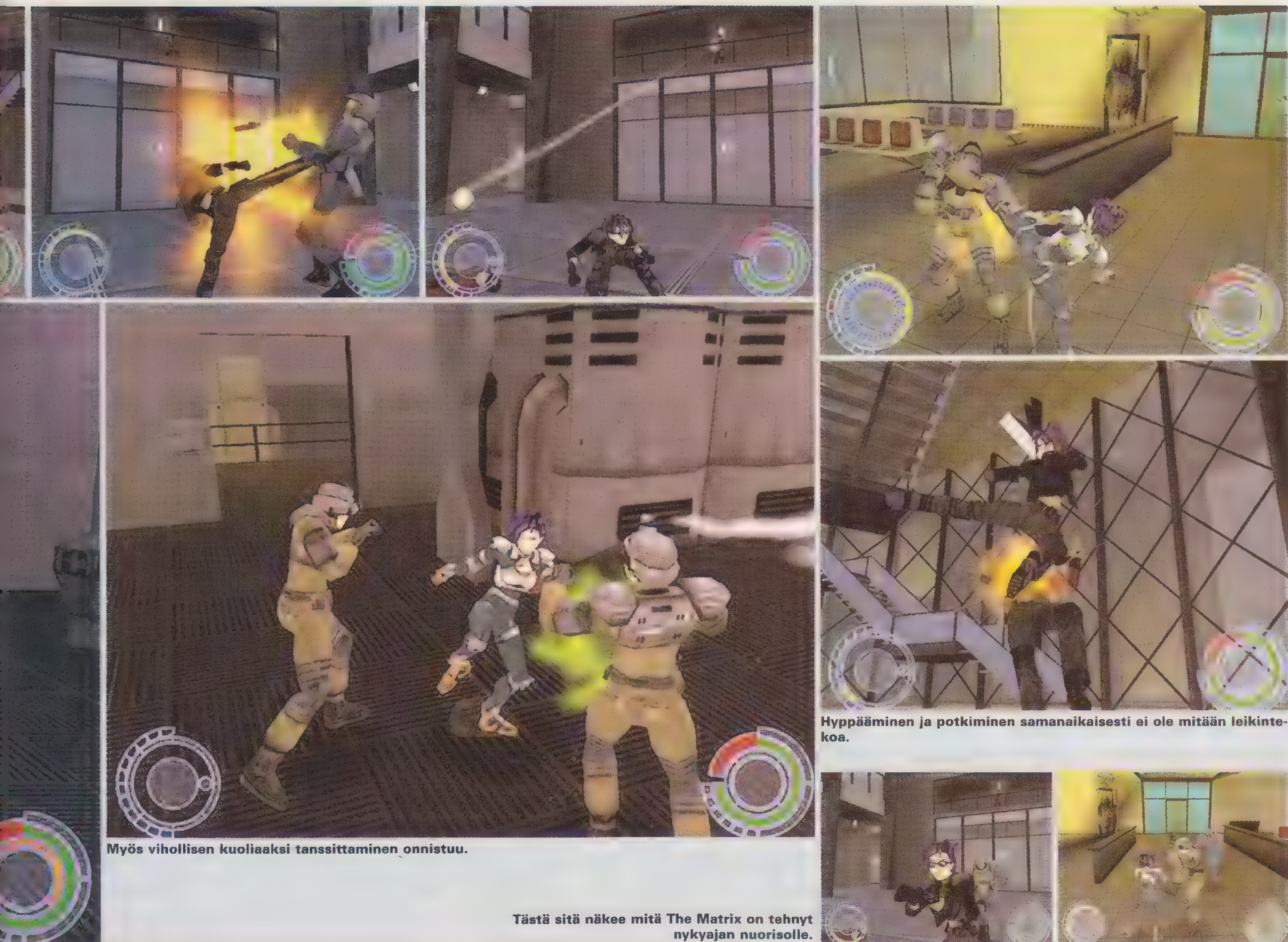
Ikävä vain, ettei niillä ole yleensä mitään suunliikkeitä. Uusilla konsoleillahan kasvoistakin on tapana tehdä melkoisen yksityiskohtaisia. En oikein osaa sanoa mistä on kyse, mutta jotenkin grafiikka ei onnistu luomaan sellaista vaikutelmaa, että kokonaisuudesta saisi tietokonepelinkin, jollainen se kuitenkin siis myös on. Huolimatta ilmeiden puutteista, dialogit onnistuvat olemaan kohtalaisen hyvätasoisia. Äänet ovat itseasiassa todella hyviä, mukaan lukien vihollisten taistelun tuoksinassa uhoamat repliikit. You lose!, saa pelaajan jopa nauramaan ääneen. Musiikki ei kuitenkaan ole yhtä hyvää kuin repliikit. Pääasiassa radoilla on varsin hiljaista, mutta toisinaan esille pulpahtaa myös joitakin futuristisia melodiapätkiä. Niillä on tapana olla hyvin lyhyitä ja tylsiä, ja asiaa pahentaa se että ne toistuvat usein. Joskus harvoin ne onnistuvat kohottamaan tunnelmaa, mutta musiikkipuolella suunnittelijat olisivat voineet helposti parantaa peliänsä.

Kaiken kaikkiaan *Oni* on suhteellisen mukava peli. Siinä on tiettyjä omintakeisia piirteitä, muttei varsinaisia totaalimunauksia. Toisaalta, siitä puuttuvat myös todelliset huippuhetket, jotka saisivat pelin kunnolla erottumaan massasta. Tälaisenaan se tulee valitettavasti hukkumaan toimintapelien valtaisaan joukkoon, vaikka onkin perimmältään kiva peli.

TOPI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **TAKE 2** VALMISTAJA **BUNGIE** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Ei mitään yllättävää, mutta toimii.	6
ÄÄNET	Plussa repliikeistä, mutta musiikki on surkeaa.	6
KONTROLLI	Poikkeava ohjaus. Kiva, kun siihen tottuu.	7
HAASTE	Kunnon tarina ja paljon vihollisia voitettaviksi.	7
YHTEENSÄ	Kiva peli, josta Bungie olisi helposti saanut paremmankin.	7



Hyppääminen ja potkiminen samanaikaisesti ei ole mitään leikintekoa.

Myös vihollisen kuoliaaksi tanssittaminen onnistuu.

Tästä sitä näkee mitä The Matrix on tehnyt nykyajan nuorisolle.

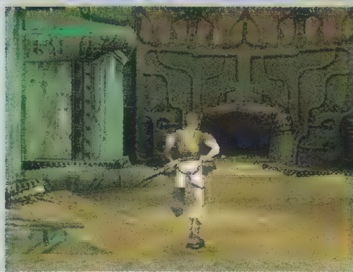
C-12: FINAL RESISTANCE

On se kumma, että nämä ilkeät avaruuden otukset eivät ikinä kyllästy tutkimaan maapalloa. Mitä hittoa ne oikeastaan täältä tahtovat? Luonnonvaroja? Kunnioitusta? Maapallon tv-pelien varantoja? Samantekevää. Taas on tullut aika näyttää, ettei ihmiskunta missään tapauksessa anna periksi.



Alienin ammuskeleminen on makoisaa.





Kun Maa on uhattuna, on pakko rehkiä. Pakoon!

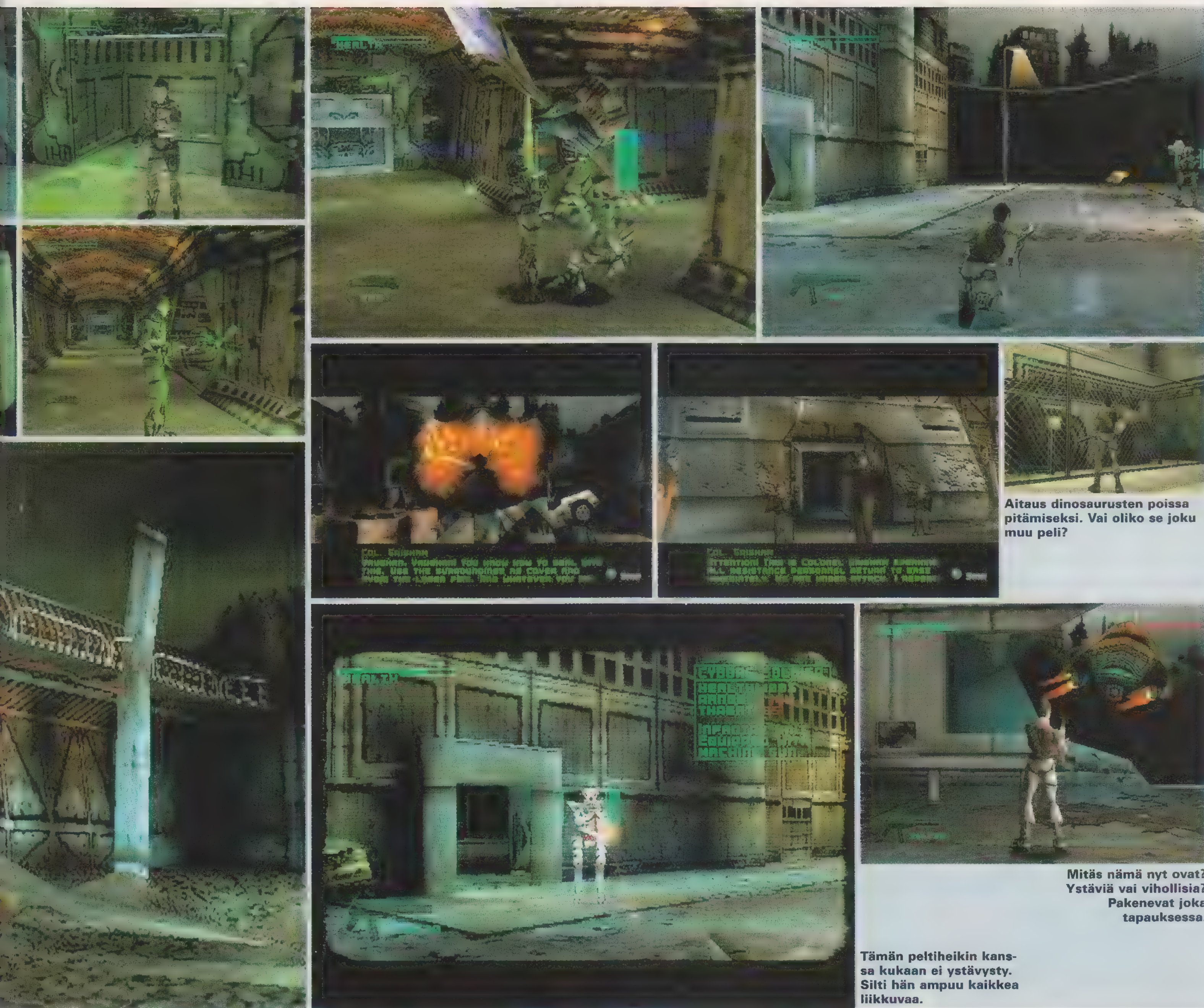


Eletään ihmiskunnan historian pimeintä aikaa. Avaruudesta tulleet viholliset valtaavat yhä lisää alaa Maasta, kaupunkeja raunioituu ja miljoonat ihmiset joutuvat pakenemaan kodeistaan. Siis varsin synkkä tilanne kaiken kaikkiaan. Vastarintaliikkeen ansiosta toivo elää yhä. Sen johdossa on luutnantti Vaughan. Hän ei ole ainostaan rohkea, kyvykäs ja voimakas, vaan hänellä on myös kyberneettinen lasersilmä, joka saa ystävätkin kateudesta vihreiksi. Mutta riittääkö se? Pian siitä pääsee ottamaan selvää raunioiksi hajotetun ympäristön katveessa. Vaughan saa tietää radioitse mikä hänen ensimmäinen tehtävänsä tulee olemaan, ja sitten pitääkin vain ryhtyä hommiin palavien autonromujen keskellä. Aluksi kaupunki vaikuttaa täysin autiolta, mutta yhtäkkiä esille tulvii vihollisen cyborgeja. Taistelu on valmis alkamaan.

Odotetusti kosminen kamppailu pitää sisällään koko lailla ampumista. Alussa Vaughanilla on käytettävissään vain yksi ulkoavaruuden miekka, mutta mitä pidemmälle peliin hän tunkeutuu, sitä enemmän hän löytää uusia kiintoisia aseita. Ensimmäisenä hän saa käsiinsä kätevän konekiväärin, joka tekee elämästä sotatantereella paljon helpompaa. Aluksi sillä pystyy ampumaan vain tavallisia ammuksia, mutta jossain vaiheessa hän saa pysyvän oikeuden kranaattien ampumiseen parhaaseen *Aliens*-tyyliin. Kun vihulaisia tulee näkyville, pelaaja voi joko lukittaa aseensa niihin ja seurata taistelua ulkopuolisen näkökulmasta tai katsella kokonaisuutta Vaughanin perspektiivistä. Jälkimmäisessä on omat etunsa Vaughanin lasersilmän ansiosta, jonka tähtäin näyttää tässä skenariossa täyden voimansa. Robottisilmä pystyy myös välittämään vastustajista erilaisia tietoja, jotka sitten näkyvät pikku ruudulla. Kun vihollisia ei ole näkyvissä, silmän avulla voi kerätä tietoja myös ympäristön esineistä. Pelissä etenemiseen tarvitaan toisinaan muutakin kuin pelkkää kaiken liikkuvan ammuskelemista. Mukana on minipelejä, joissa pelaajan pitää esim. käynnistää generaattori, löytää avainkortti tai vapauttaa vankeja. Jopa piilosilla olo pikku droidien kanssa kuuluu asiaan. Vaikeustaso on pääosin keskitasoa ja vain harvoin pelaajalla on syytä tuntea itsensä avuttomaksi. Yleensä radion kautta saatava apu on hiukan turhankin helppoa, mutta parempi niin kuin joutua juoksemaan niska limassa. Vihollisten toiminta on ainakin aluksi hyvin ohjelmoitua. Kun on onnistunut ajamaan vihollisjoukon pakoon, ne jättävät usein jälkeensä ammuksia ja lisäenergiaa. Silloin on osattava kerätä hyödylliset tarvikkeet ennen kuin ne haihtuvat pois - ulkoavaruuden valmisteilla ei näköjään ole pitkää takuuaikaa! Ohjaus toimii hienosti. Kameran liikkeet tosin voivat takkuilla joissakin tilanteissa.

Avaruusolentojen hyökkäyksen jälkeen tuskin voisi olettaakaan maassa olevan kovin kauniita maisemia. Tällä en tarkoita, että grafiikka olisi surkeaa, vaan että ympäristöt ovat yleisesti ottaen varsin synkkiä ja suttuisia. Ne tuovat hiukan mieleen *Super Probotectorin*, *Terminatorin* tulevaisuusjaksot tai melkein minkä hyvänsä katastrofifilmin. Värisävyt ovat tummia ja harmaita ja sopivat hyvin aiheeseen. Joitakin värivälähdyksiä nousee esille siellä täällä, esimerkiksi Vaughanin loistava cybersilmä, joka saa hänet näyttämään futuristiselta - mikä ilmeisesti on tarkoituskin. Hänet, kuten useimmat muutkin hahmot, on suunniteltu ja animoitu pätevästi. Lisäksi hänen yksityiskohtansa ovat uskottavat. Ainut ongelma grafiikkapuolella - sen lisäksi että ympäristöt toisinaan vaikuttavat hiukan tyhjiltä - on siinä, että teiden tekstuurit eivät aina oikein tahdo pysyä paikallaan. Tosin kyse on aika tavallisesta ongelmasta Pleikkarilla, mutta aina näitä on yhtä ikävä nähdä. Onneksi tähän ei sentään ehdi kiinnittää paljonkaan huomiota taistelujen huumassa.

Musiikki vaihtelee tunnelmakappaleista kuumei-



Aitaus dinosaurusten poissa pitämiseksi. Vai oliko se joku muu peli?

Mitäs nämä nyt ovat? Ystäviä vai vihollisia? Pakenevat joka tapauksessa.

Tämän peltiheikin kanssa kukaan ei ystävysty. Silti hän ampuu kaikkea liikkuvaa.

Avaruusolentojen hyökkäyksen jälkeen tuskin voisi olettaakaan maassa olevan kovin kauniita maisemia. Tällä en tarkoita, että grafiikka olisi surkeaa, vaan että ympäristöt ovat yleisesti ottaen varsin synkkiä ja suttuisia.

sen futuristisiin rytmeihin tilanteen mukaan. Piilossa odottavien vastustajien äänet saavat pelaajan varuilleen. Ihmisten välinen dialogi on hyvin tuotettua, joskaan ei mitenkään erikoista. Ihmisten äänet ovat yleensä hämmästyttävän rauhallisia tilanteisiin nähden. Mutta yhdessä äänet, grafiikka ja esiin harppaavien vihollisten tehosteet onnistuvat luomaan hämmästyttävän hienon tunnelman tämäntyyppisten pelien yleistasoon verrattuna. Kyse ei ole varsinaisesta kauhupelien tunnelmasta, mutta se saa kuitenkin pelaajan pysymään hereillä kierrellessään ympäri runnelluissa kaupungeissa.

Pelin idea ei ole mitenkään uusi. Sekä tämän tyypin juonia että tarinoita marsilaisista on käytetty jo ties kuinka monissa peleisssä kautta aikojen. *C-12: Final Resistance* ansaitsee kuitenkin kehuni siitä, että se on niin hyvin tehty. Läheskään täysien pisteiden peli ei ole kyseessä, mutta hyvä se siitä huolimatta on. Ja ulkoavaruuden otusten ampuminenhan on aina hupia.

TOPI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **SCE CAMBRIDGE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Synkkää, tunnelmallista ja hienoa. Jotkut tekstuurit tuppaavat hiukan leijumaan.	7
ÄÄNET	Musiikki vaihtelee, mutta on yleisesti ottaen maukasta.	7
KONTROLLI	Muutamia kameraongelmia, muuten hyvä.	6
HAASTE	Vastustajia riittää joksikin aikaa.	7
YHTEENSÄ	Koeteltu peli-idea. Kiva peli.	**7**

VANISHING POINT

The Cardigans nimesi viimeisimmän albuminsa Gran Turismoksi oman suosikkipelinsä mukaan. Jos Primal Screamin jäsenet olisivat ennen Vanishing Pointin julkaisemista pelanneet saman nimistä konsolipeliä, he olisivat luultavasti nimenneet levynsä toisin. Tämä peli ei oikein rokkaa.

Vanishing Point on vaikea. Niin vaikea, että useimmat tulevat luovuttamaan jo ennen kuin pöly on laskeutunut ensimmäisten harjoitushetkien jäljiltä. Se on ikävä piirre muuten mukavassa pelissä.

Vanishin Pointia ympäröinyt kohu on kosketellut mm. pelin äärimmäisen realistisia autoja. Voi kuitenkin melko helposti nähdä, ettei kohu ole ollut aivan todellisuutta vastaavaa. Mutta joitakin kiintoisia uutuuksia *Vanishing Pointilla* on silti tarjottavanaan.

Ensinnäkin radoilta ei löydy ainuttakaan vastakilpailijaa, vaan pelaaja ajaa vain kelloa ja radan ihanneaikaa vastaan. Sijoitus riippuu siitä, miten kauas jää ihanneajasta maaliin tullessaan. Ykköseksi pääsee ajamalla nollatuloksen, the vanishing pointin, eli ajamalla ihanneaikaa nopeammin. Se seikka, että kilpakumppaneita ei ole, ei kuitenkaan tarkoita sitä, että radat olisivat tyhjiä. Päinvastoin. *Vanishing Point* nimittäin tapahtuu tavallisilla teillä, jotka kuhisevat sunnuntaiajelijoita. Nämä tuntuvat tekevän kaikkensa nopean ajon estämiseksi.

Toinen kiintoisa, joskin samalla turhauttava piirre on se, että valinnanmahdollisuuksia tulee esille yhä enemmän ja enemmän sen mukaan miten hyvä pelaaja on. Alussa pelin 32 ajokista on tarjolla vain 2, molemmat Fordeja vailla isompia konepellin alla vaanivia tehoja. Samoin aloittelija pääsee vain yhdelle radalle ja muille pääsyyn vaaditaan hyviä aikoja. Ja tässä pelin vaikeus käy tietyssä määrin kiusaavaksi. Pelaajan pitää päästä ykköseksi. Se taas on lähes yhtä vaikeaa kuin NES:in *Metroidin* selvittäminen. Ykköseksi pääsemiseen tarvitaan siis todellista superpelaajaa. Tässä suunnittelijat tekevät itsellensä karhunpalveluksen: koska pelissä ei ole eri vaikeustasoja, useimmat pelaajat pääsevät nauttimaan vain ekan tason kahdesta autosta.

Suuri osa vaikeudesta johtuu liukkaista teistä: autot liirailevat vähän miten sattuu ja tuntuu kuin ajaisi öljyn päällä. Minulla ei tosin ole ajokorttia, mutta tuskinpa oikeat autot kuitenkaan käyttäytyvät tähän tyyliin.

Se, joka kaikesta huolimatta onnistuu sijoittumaan ykköseksi ohi ihanneajan, pääsee tietysti kokemaan paljon kaikenlaista muutakin. Mitä pidemmälle pelissä pääsee, sitä helpompaa on päästä kiinni muuhunkin peliin, ja esiin kuoriutuu varsin herkullinen ajopeli. *Vanishing Point* tarjoilee monia eri ajotapoja, joista stunt-vaihtoehto on erityisen kiintoisa. Siinä yritetään saalistaa pisteitä hyppäämällä rampeilta tai ajamalla slalomia – täysin uudenlainen ja tervetullut yllätysjuonne.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACCLAIM** VALMISTAJA **CLOCKWORK GAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1 - 2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Tyylikkäitä ja hienoja autoja, mutta tylsiä taustoja.	7
ÄÄNET	Kummallista teknoa yhdistettynä moottorien ujelluk-seen.	3
KONTROLLI	Tiet ovat aivan liian liukkaita.	4
HAASTE	Lukuisia autoja, ratoja ja mahdollisuuksia. Jos pärjää hyvin.	7
YHTEENSÄ	*Vanishing Pointissa* on aivan liikaa puutteita, jotta se pääsisi edes kunnolla vauhtiin.	5





Tarkoituksena oli tehdä kiva ajopeli, mutta Vanishing Pointissa ei ole edes puoliksi samaa vetävyyttä kuin saman nimisessä elokuvassa ja CD-levyssä.















KNOCKOUT KINGS 2001

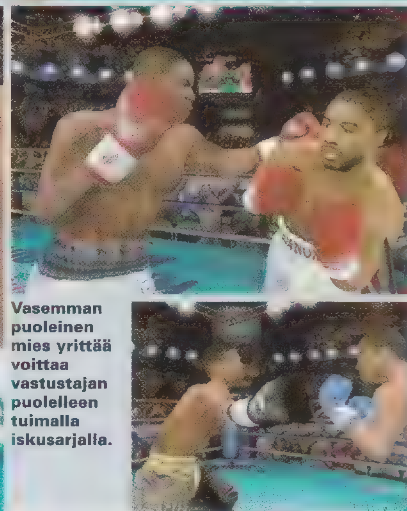
Electronic Artsin viimeisin nyrkkeilypeli ei tule vain PlayStationille, vaan nyt myös sen seuraajalle. Ja aivan kuten aiemminkin pelaajan olisi syytä diggailla strategista nyrkkeilyä saadakseen pelistä kaiken irti.



Knockout Kings 2001 oli hyvä jo Pleikkarilla. Suurin ongelma oli se, että peli tuntui hiukan vanhentuneelta konsolin rajoitusten takia. Lisäksi kyseessä on peli-idea, johon kaikkien ei ole helppo päästä sisään. Tarvitaan kiinnostusta nyrkkeilyyn ja lisäksi olisi syytä olla kokemusta muustakin pelaamisesta kuin tavallisesta beat-em-up -tyylisestä mäiskinnästä. Mutta mikä nyt sitten erottaa tätä Pleikkari2-versiota alkuperäisestä?

Pelin ydin on tietysti hioutunut koko lailla entisestään. Nyrkkeilijät näyttävät nyt oikeilta ihmisiltä pikseliukkojen sijasta. Vaikuttavimpia ovat heidän kasvonsa, jotka ovat hyvin yksityiskohtaisia. Muutaman erän jälkeen niissä alkavat näkyä myös vastaanotetut iskut mustelmina ja haavoina. Tästä huolimatta ottelijat vaikuttavat minusta yhä hieman turhan välinpitämättömiltä tapahtumista ja tilanteista. Pääasiassa he vain jatkavat normaaliin tyyliin, vaikka saisivat silmän umpeuttavan iskun puolustuksensa läpi. Ehkä seuraavaan versioon saadaan jo lisää hienouksia tässä suhteessa. Kehää ympäröivä yleisö täyttää hyvin tehtävänsä, mutta näkee selvästi, että kyse on pelkästä kulissista. Sillä ei tosin ole suurtakaan väliä. Toistaiseksi konsolit eivät ole vielä niin tehokkaita, että kykenisivätkään esittämään yleisöt itse urheilijoiden tasoisissa väreissä ja yksityiskohdissa. Paremmin tämäkin puoli joka tapauksessa toimii kuin Pleikkarin versiossa. Otteluissa on luonnollisesti mukana selostajat, jotka vaikuttavat pysyvän varsin hyvin tapahtumien tasalla. Joskus selostaja tosin erehtyy väittämään kehässä käytävän kovaa taistelua, kun ottelijat itseasiassa vain puskevat toisiaan vasten kehänurkkauksessa, mutta yleisesti ottaen selostus toimii. Muutaman matsin jälkeen selostajat alkaa tunnistaa ja he muuttuvat hiukan yksitoikkoisen tuntuisiksi pelin kestäessä pidempään, mutta siihen pitää vain sopeutua.





Vasemman puoleinen mies yrittää voittaa vastustajan puolelleen tuimalla iskusarjalla.

Molempien versioiden valikot ovat samanlaisia. Pelaajalla on mahdollisuus luoda uraa suunnittelemalla oma nyrkkeilijä, treenaamalla hänet sekä haastamalla muita otteluhaluisia hahmoja. Tämä on hyvä tapa aloittaa pelaaminen, koska tällöin oppii ohjaamaan peliä kunnolla eri valmennusjaksojen aikana. Ja muutenkin oman hahmon luominen on kiintoisampaa kuin pelata valmiilla nyrkkeilijöillä. Ottelutapoina löytyy Slugfest (jossa on tavallista nopeampi pelitempo), Exhibition (jossa voi pelata yksin tai kaksin) sekä Fantasy Fights (jossa suurimmat nyrkkeilystarat kohtaavat toisiaan ottelusarjoissa). Ohjaus mahdollistaa lukuisia erilaisia iskutapoja ja hyökkäyksiä, joista monet edellyttävät L- ja R-nappien painelemista erilaisina yhdistelminä. Ohjaus on mainio, mutta monisyinen ja vaatii lukuisia harjoitustunteja, jos aikoo oppia hallitsemaan kaikki iskutavat. Yleissääntönä pätee, ettei pelkkä iskujen huitominen riitä, vaan pelaajan pitää myös olla taktinen sillä tavalla, ettei uuvuta omaa ottelijaa turhan päiten.

PlayStation2:n versio on suurelta osin identtinen vanhemman Pleikkarin version kanssa, lukuunottamatta grafiikkaa, joka on sovitettu tehokkaamman konsolin esityskyvyn mukaiseksi. Peli saa saman arvosanan kuin aiempikin peli, ja aivan kuten ennenkin tämä peli edellyttää pelaajan kiinnostusta strategiseen nyrkkeilyyn, jotta pelistä saisi kaiken mahdollisen irti.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Kaunista, joskaan ei täydellistä.	7
ÄÄNET	Selostajat tekevät parhaansa todellisen vaikutelman luomiseksi.	8
KONTROLLI	Monimutkainen mutta hyvä.	7
HAASTE	Oman nyrkkeilijän luominen on tavalliseen tapaan rattoisinta.	8
YHTEENSÄ	Samaa tasoa Pleikkari-version kanssa.	7

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Taistele kuin mies! Onko mitään brutaalimpaa ja julmempaa kuin... istua sohvalle mehulasi kourassa pelaamaan hiukan *Ultimate Fighting Championshipia*?

Ultimate Fighting on kuten tunnettua todella väkivaltainen taistelulaji. Pienehköön häkkiin teljettyjen kahden ottelijan pitäisi käyttää kaikkia mahdollisia keinoja toisen kukistamiseksi. Voiko tällaisen urheilun saloihin tutustua PlayStation-levyn avulla ja lisäksi saada aikaiseksi kiintoisan pelin? Peli-ideahan tuskin sisältää mitään erikoisia viehätyspointteja beat-em-up -pelien tyyliin. Kyse ei ole myöskään niin tunnetusta ja arvostetusta lajista kuin mitä esimerkiksi nyrkkeily on. Mutta kuka tietää, kenties se on siitä huolimatta kivaa? Alkakaamme ihan alusta, pelin päävalikosta, joka on varsin hyvin tehty. Kun on ensin treenannut Training Modessa, voi päävalikosta valita yksittäisen ottelun tai ottelusarjan välillä. Kun on selvittänyt sarjan voitokkaasti, Road to championship-vaihtoehto tulee saataville. Siinä pitää puolustaa vasta ansaittua titteliään tuimia haastajia vastaan. Pelaaja voi myös luoda omia ottelijoita nimeä, ulkonäköä ja ominaisuuksia myöten. Lopuksi on mahdollista myös luoda omia pikku turnauksia kahdeksalle ottelijalle, joissa vastustaja voi olla koneen tai toisen pelaajan ohjaama, joskin kerrallaan ottelijoita on häkissä tietysti vain kaksi.

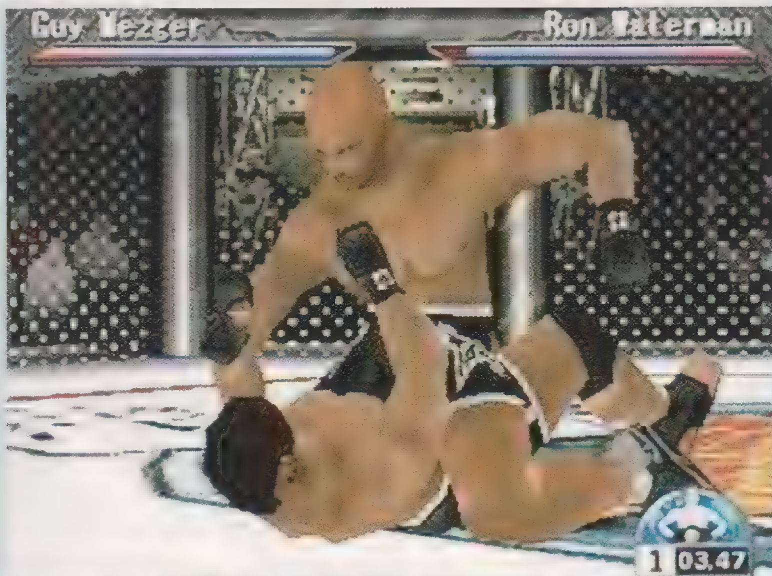
Tämä kaikki ei vaikuta lainkaan hassummalta, vai mitä? Mutta jos nyt paneudumme itse peliin, alkavat sen heikkoudetkin tulla esille. Ensiksikään peli ei ole erityisen kaunista katseltavaa. Hahmot saattavat olla kohtalaisen yksityiskohtaisia, mutta niitä ei ole animoitu erityisen hyvin ja ne nykivät aivan liikaa liikkuessaan. Yleisö, joka seuraa otteluja häkin ulkopuolelta, vaikuttaa pääasiassa joltain kummallisesti kuplivalta massalta. Pelaajasta tuntuu kuin hän olisi valtavan kokoisen akvaarion ympäröimä ja yleisön joukot olisivat vesieläimiä. Sairasta. Ottelujen aikana ei soiteta minkäänlaista musiikkia, joten pelaaja saa vain tyytyä iskujen ja murtuvien luiden ääniin sekä yksittäisiin Go-huutoihin yleisön joukosta. Selostajan ääni sen sijaan on ihan kelvollinen. Itse taistelut sujuvat koko lailla beat-em-up -tyyliin, joskin jähmeämmin. Itsestäänselvien iskujen ja potkujen lisäksi *Ultimate Fighting Championship* pitää sisällään kohtalaisen paljon lähikamppailua. Vastustajasta on nimittäin mahdollista ottaa pitävä ote useallakin eri tavalla ja sitä kautta jatkaa omaa hyökkäystään. Nyrkeillä hakkaamisen lisäksi vastustajalta voi vääntää kättä tai muita raajoja saadakseen tämän yksinkertaisesti luopumaan pelistä. Minun makuuni tällainen hyökkäys on vaikutuksiltaan hiukan turhan voimakas. Ei ole erityisen kivaa, jos enemmän tai vähemmän heikkokuntoinen vastustaja pystyy voittamaan minut pelkästään vääntämällä jotain raajaani. Tosin tilanteessa voi kontrata monin tavoin, mutta kun on päässyt turnauksen finaaliin ja häviää kerrankin tällä tavalla eikä pääse edes jatkamaan otteluja, se tuntuu pelkästään typerryttävältä. Tällöin ohjain on suuressa vaarassa lennähtää seinälle.

Ei, tämä peli ei ole minua varten. Kenties joku Ultimate Fightingin fanaattinen ystävä tykkäisi siitä enemmän, miten monia niitä nyt sitten lieneekään. Minusta tämä peli ei ole paljon häkissä seisomista hauskempaa. Kalojen ympäröimänä.

TANELI

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **CRAVE** VALMISTAJA **OPUS** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

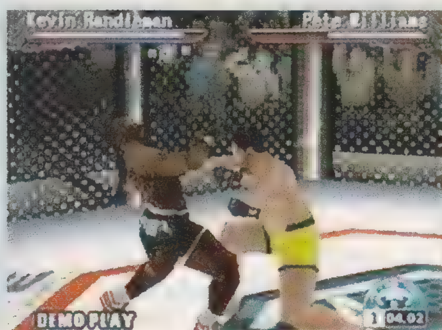
GRAFIIKKA	Eipä mitenkään erikoisen näköistä...	4
ÄÄNET	...eikä kyllä kuuloistakaan.	5
KONTROLLI	Liian tahmeaa.	4
HAASTE	Jos onnistuu tykkäämään pelistä, niin kestäähän se kyllä jonkin aikaa, luulisin.	5
YHTEENSÄ	Taidanpa pitäytyä mätkintäpeleissä.	5





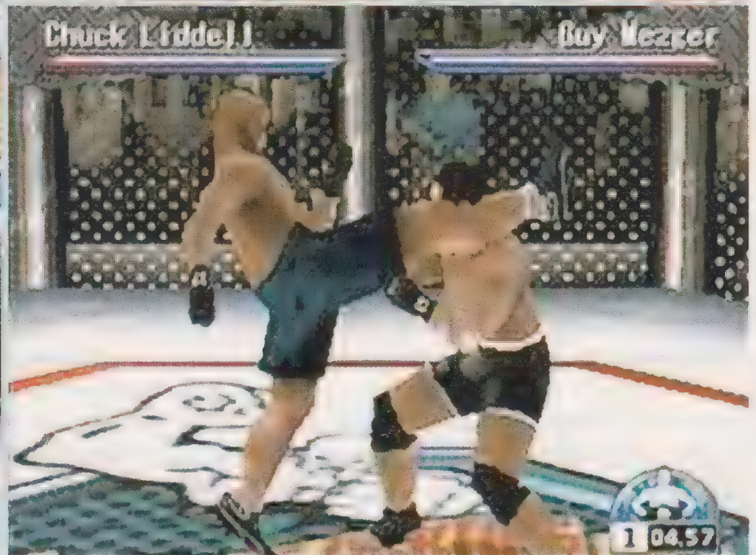
Aijai, että onkin kaamean jännittävää.





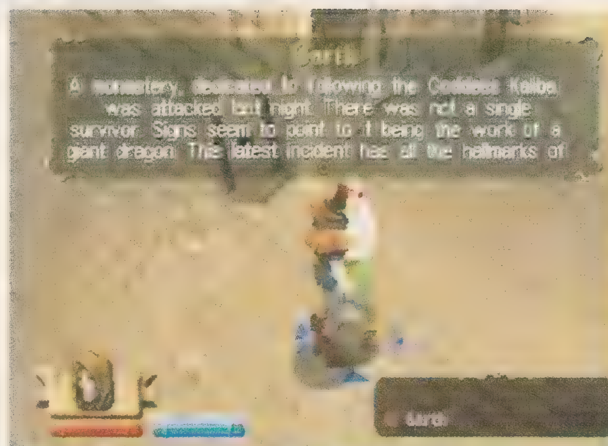


Kuulkaas poijaat, ettekö voisi jättää tuon vapaa-ajalle?



DARKSTONE

PC-käännökset. Ilmiö, joka yleistyi huomattavasti PlayStationin tullessa konsolimarkkinoille. Voiko niistä ikinä tulla kunnollisia?





Tämän tyyppiset vastustajat tuntuivat paljon kiintoisammilta *Legend of Zeldassa* ja *Castlevaniassa* – kenties sen takia, ettei Darkstone ole mikään erityisen kiintoisa peli.

Periaatteessa ei tietenkään ole mitään, minkä pitäisi estää kelvollista PC-peliä kääntymästä kelvollisena konsolillekin. Mutta yhä nykyäänkin tietokoneiden ja konsolien välillä on kitkaa. Kenties siksi, että konsolipelejä tuotetaan PC-pelejä enemmän Japanissa. Ja kuten tunnettua, on idän ja lännen välillä tiettyjä kulttuurieroja. Mutta myös siksi, että PC-pelaajilla on käytössään pari lisävarustetta, nimittäin näppäimistö ja hiiri. He eivät ole ostaneet laitteitaan pelkkää pelaamista varten.

Darkstone on ilmiselvästi täysiverinen *Diablo*-kopio. Mutta siinä sinänsä ei ole mitään pahaa. *Diablo* on oivallinen peli ja jos sattuu pitämään siitä, saattaa *Darkstonekin* olla pelaajan mieleen. Valitettavasti pelistä puuttuu monia niistä hyvistä piirteistä, joita oli varsinkin *Diablo II*:ssa. Sekä grafiikka että tarina ovat heikompia eikä pelin rakenne ole kovin mukaansatempaava.

Se, mikä kuitenkin tekee näistä kahdesta pelistä samankaltaisia, on se, että molemmissa kierretään maailmaa ympäri, pääasiassa erilaisten esineiden ja edistyspisteiden perässä. Tämä idea toimii *Darkstonessa* hienosti - tosin vain aluksi. Pelin ikää pidentää se, että ympäristöt ja tehtävät vaihtelevat sattumanvaraisesti pelistä toiseen. Mahdollisuuksia ei kylläkään ole kovin paljon.



Darkstone luotiin PC-markkinoille. Miksi Delphine ylipäänsä vaivautui yrittämään kääntää sitä PlayStationille, on vaikea kysymys vastattavaksi.







Pelissä on monia heikkouksia, joista useimmat liittyvät suoraan pelin PC-käännösluonteeseen. Ensinnäkin suunnittelijat ovat jättäneet huomiotta sen seikan, että tietokoneen näytön resoluutio on paljon parempi kuin tv-näytön. Tämä on johtanut lähes lukukelvottomien testien käyttöön. Toki tekstejä voi halutessaan tihrustella jonkin aikaa ja yrittää järkeillä mitä niissä lukee, koska mitään yllättäviä dialogeja pelistä ei löydy.

Toiseksi pelistä on poistettu paljon ominaisuuksia. PC-versiossa pelaaja pystyi valitsemaan kahden hahmon ohjaamisen pelin monipuolistamiseksi, mutta tätä mahdollisuutta ei Pleikkari-versiosta löydy. Myöskään monipelaajamahdollisuutta ei ole mukana, vaikka se sopisi täydellisesti tämän tyypin seikkailuun.

Käytännössä peli etenee siten, että pelaaja luo hahmon ja valkkaa tälle nimen ja ammatin. Ammatinvalinta pitää sisällään joitakin rajoituksia ja sääntöjä. Soturi voi tosin oppia käyttämään loitsuja, mutta ei koskaan niin taitavasti kuin maagikko. Aluksi pelaaja tutkii aloituskaupungin lähimpiä ympäristöjä. Silloin hän saa ensimmäisen tehtävänsä. Kun on selvittänyt sen, saa haltuunsa maagisen kristallin. Ja kun on kerännyt kokoon kuusi kristallia, pelin loppu on lähellä. Tämä on pelin periaatteellinen juonikuvio ja pelin läpipääsemiseen tarvitaan taistelemista. Paljon ja usein.

Ne hektiset tunnit, joita pelaaja viettää tuntemattomissa ympäristöissä, saavat lisätunnelmaa mystisestä ja jännästä musiikista. Samat sointukulut nousevat esiin tosin hiukan turhan usein riippumatta siitä missä sattuu olemaan. Musiikki itsessään on nimittäin ihanan suggestiivista, mutta liiaksi nautittuna se jättää enemmän tai vähemmän katastrofaalisen vaikutelman.

Jos etsii syvällistä ja perinteistä roolipeliä, olisi ehkä syytä harkita kahdesti sinä hetkenä kun näkee *Darkstonen*. Ollakseen RPG se on niin kaukana kuin mahdollista japanilaisista perinteistä.

LOVIISA

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RPG** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **DELPHINE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

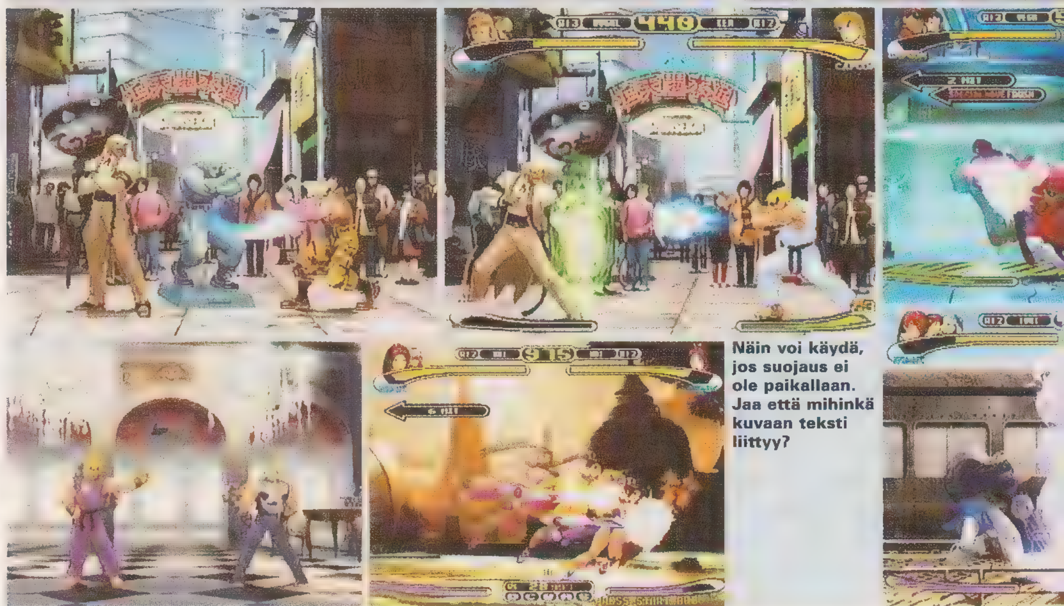
GRAFIIKKA	Hyviä mutta liian lyhyitä kappaleita.	4
ÄÄNET	Hyviä mutta liian lyhyitä kappaleita.	5
KONTROLLI	Toimii kelvollisesti. Suuri miinus siitä, ettei pelaaja voi aktivoida useampaa kuin kahta loitsua/taitoa yhtaikaa.	6
HAASTE	Jos pitää peli-ideasta, peliä pelaa mieluusti useammankin kerran.	6
YHTEENSÄ	Edes ilman puutteitaan tästä pelistä ei saisi kuin keskinkertaisen.	5

CAPCOM VS SNK

Capcom jatkaa 2D-taistelujensa tuottamista. Kamppailtuaan jo Marvelin sarjakuvasankareita vastaan firma menee nyt askeleen pidemmälle ja haastaa toisen peliyhtiön.



Samalla, kun jostakusta voi tuntua ärsyttävältä se, ettei Capcom yleensä kovin helpolla hellitä hyväksikoetuista peli-ideoista, on myös tavallaan mukavaa, että meillä on pelifirma, joka ei seuraa yleistä perinnettä ja valmista kamppailupelejänsä 3D:nä. Lisäksi vain harva firma pystyisi haastamaan Capcomin vanhakantaisten pikselitaistelujen valmistajana. Viime vuosina he ovat omien hahmojensa lisäksi alkaneet liittämään peleihinsä myös tunnettuja ulkopuolisia henkilöhahmoja saadakseen niihin uudenlaista tunnelmaa, lisämausteita tai mikä lieneekään ollut tarkoituksena. Nyt on siis tullut aika ottaa mittaa SNK-yhtiön taistelijoista, jotka ovat peräisin *King of Fighters* -pelisarjasta. Kummallinen valinta, voisi joku ajatella, kun ottaa huomioon sen, että useat näistä hahmoista ovat karkeita jäljitelmiä Capcomin omasta *Street Fighter II:sta*. Sitä, että hahmot näin ollen ainakin sopivat hyvin peliin mukaan, ei tietenkään voi kieltää.

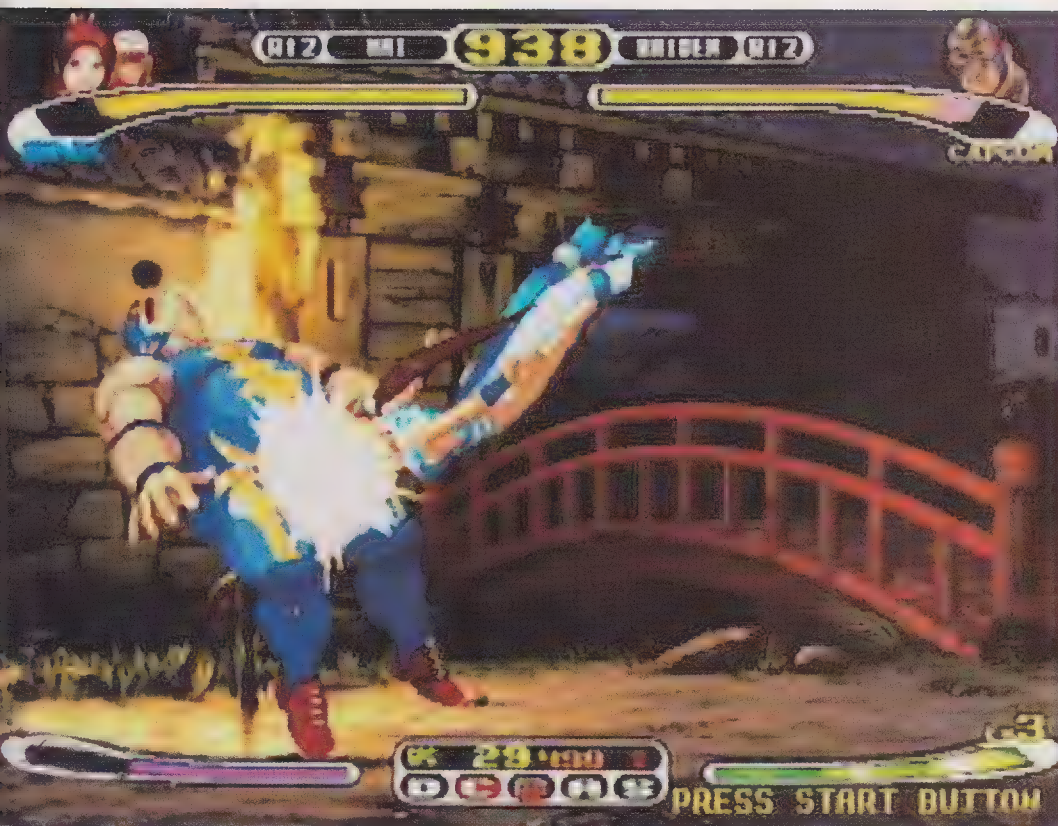


Näin voi käydä, jos suojaus ei ole paikallaan. Jaa että mihinkä kuvaan teksti liittyy?

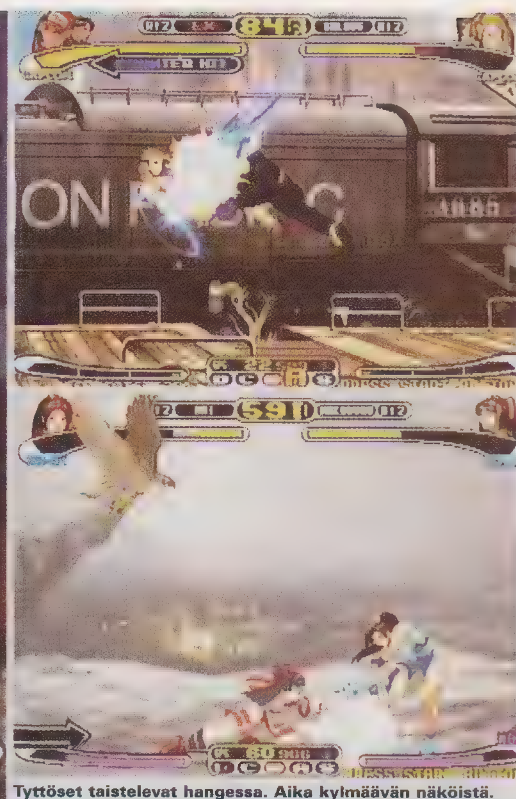
Ne jotka ovat pelanneet Capcomin *Street Fighter* -sarjaa tulevat ilman muuta tuntemaan olonsa kotoiseksi tämän pelin parissa. Joitakin uusiakin piirteitä pelissä toki on. Ennen kuin taistelut aloitetaan toden teolla, pelaajan pitää mm. valita ohjastaako Capcomin vai SNK:n porukkaa. Capcomin valitessaan pelaajan Super Combo -mittari latautuu kolme askelmaa hänen lähtiessään taisteluun vihollista vastaan. Sitten pelaaja voi aina mittarin tason mukaan rakentaa eri vahvuisia Super Comboja, jotka aiheuttavat vastustajalle lisävaurioita. Jos pelaaja valitsee SNK:n, vastaava mittari ladataan painamalla kahta nappia. Kumman kukin haluaa valita, on tietysti makuasia. Kun on suorittanut tämän perusvalinnan, voi edetä syvemmälle hahmovalintoihin. Nämäkin vaikuttavat hieman aiemmasta poikkeavilta. Pelaajan nimittäin pitää valita useita hahmoja yhtaikaa. Valittavina olevat hahmot on arvioitu pisteillä yhdestä kolmeen kukin, jossa yksi on heikoin ja kolme paras. Sitten pitää valita porukka, joka tekee yhteensä neljä pistettä. Kun oma täydellinen porukka on valmis, ei kun pelaamaan. Sitten joku omasta porukasta saa piestä parhaansa mukaan vastustajaansa, niin että tämä ei ehdi itse jakamaan iskuja eikä saamaan energiaansa takaisin. Taistelijat rullaavat tavalliseen Capcom-tyyliin pienin uudistuksin. Jos hahmo vain väistelee ja välttelee koko ajan, hänen energiamittarinsa alkaa pian vilkkua punaista ja lopputuloksena hänen seuraava suojauksensa epäonnistuu ja hänestä tulee avoin kohde. Kontrolli on niin hyvä kuin se on tavannut ennenkin olla. Tavallisten Arcaden, Trainingin ja Vs-Moden lisäksi pelissä on myös Game Replay Mode. Siihen voi tallentaa otteluja Vs-Modesta katseltavaksi milloin haluaa. Mukava mahdollisuus niille, joiden VMU:lla on 30 vapaata blokkia käytettäväksi. Secret Modessa voi ostaa salattuja ominaisuuksia ansaitsemiaan pisteitä vastaan, päästäkseen pelaamaan toisenlaisia pelivariantteja. Ne voivat pitää sisällään kaikkea pientä uusista väreistä tai vaatteista aina täysin uusiin hahmoihin saakka. Ryulle voi siis viimeinkin saada punaisen otsanauhan, jos joku sattuu pitämään sellaisia siistin näköisinä. Tietysti voi pelkästään tyytyä vaihtelemaan valmiiden vaatteiden värejä ja jos vaikka haluaa pukea mainitulle herra Ryulle inhan vihreät housut jalkaan, sekin onnistuu.

Capcom on totutuun tapaan tuottanut varsin maukasta grafiikkaa vanhan kaksiulotteisen tyylin puitteissa. Pelin tutut hahmot ovat saaneet hieman erilaisen graafisen ilmeen niiden vastaaviin alkuperäispeleihin verrattuna, ja näin ollen tuloksena on kaunis ja hyvin animoitu hahmogalleria. Ihan yhtä sujuvaa animointia kuin *Street Fighter III:ssä* tämä peli ei pysty tarjoamaan, mutta tässä pelissä on koko joukko upeita erikoistehosteita joka hahmolle. Tulipallot ja räjähdykset ovat saaneet sellaisen ulkonäön, jollaista olemme tottuneet odottamaan vain po-

Kuten tavallista Capcom on tuottanut varsin maukasta grafiikkaa vanhan kaksiulotteisen tyylin puitteissa.



Raiden ottaa oikein kunnolla selkäänsä.



Tyttöset taistelevat hangessa. Aika kylmäävän näköistä.





Onkos tämä nyt oikein? Vähäpukeiset läskitkin saavat turpiinsa.



lygonipohjaisilta taistelupeleiltä. Taustat ovat hienoja ja usein maustettuja sellaisilla tehosteilla kuin varjoilla ja valokeiloilla. Lisäksi jokaisella tasolla on oma latautumisosionsa, joka on vastaavan teeman mukainen sisällöltään ja valmistelee siten oivallisesti tulevan kamppailun tunnelmaan. Peli ei, kuten sanottua, ole aivan *Street Fighter III:n* luokkaa eikä se myöskään sisällä niin vaikuttavia tehosteita kuin Marvel vs Capcom 2, mutta on se aika hyvä sekoitus näistä. Musiikki vaihtelee jonkin verran, mutta on pääasiassa kohtalaisen hyvää futurististen melodioiden ja rytmien sekoitusta, vaikkei se varsinaisesti jääkään soimaan päähän *Street Fighter II:n* soundrackin tavoin. Ääniefektit ja japanilaiset taisteluhuudot on myös valmistettu kohtalaisen korkeatasoisiksi.

Capcom vs SNK myisi tietysti paremmin, jos se olisi kolmiulotteinen peli, mutta sitten kyse ei olisi enää ollut pelkästään vanhojen taistelututtavuuksien välisestä kamppailusta, jollaiseksi se itseasiassa on tarkoitettu. Muutenkin peli on taas yksi osoitus siitä, että Capcomilla kyllä tiedetään, miten maailmanluokan kamppailupelejä pitää valmistaa ja ettei pelin tarvitse olla polygonirakenteinen ollakseen kiinnostava, jos joku nyt vielä sellaisen harhaluulon vallassa olisi ollut. Joten, kumpikos se nyt onkaan vahvempi, Ryu vaiko Ryo?

MARTTI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **MÄTKINTÄ**
JULKAISIJA **VIRGIN INTERACTIVE** VALMISTAJA **CAPCOM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1 - 2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Capcom 2D. Tarvinneeko muuta sanoa?	8
ÄÄNET	Hyvää taustamusaa ja maukkaita äännähdyksiä.	7
KONTROLLI	Hyvä.	8
HAASTE	Monia salattuja ominaisuuksia löydettäviksi, mutta kestää tietysti pidempään, jos pelaa kahteen pekkaan.	8
YHTEENSÄ	Jälleen oivallinen kamppailupeli Capcomilta.	8

ROBIN HOOD



***Robin Hood* on tosi mukava peli joka kelpaa pitemmillekin matkoille. Ne, jotka pitävät toiminta-seikkailuista, eivät tule pettymään. Toivomme lisää samanlaisia pelejä Game Boy Colorille.**

Hirtehishuumoria on *Robin Hoodissa* paljon, puhumattakaan kaikista niistä ihmeellisistä hahmoista, joihin Robin tutustuu seikkailun aikana.

Elinvoimainen legenda huppupäisestä jousipyssymiehestä on joitakin 1990-luvun alun kömpelöitä yrityksiä lukuunottamatta välttänyt pelimaailman loiston. Ainakin tähän asti.

Lordi Robert Locksley jättää sekä linnansa että kihlattunsa lähtiessään seuraamaan kuningas Rikhardia ristiretkelle. Vietettyään joitakin vuosia turkkilaisessa vankilassa hän palaa kaipaamaansa Englantiin, missä hän löytää linnansa raunioina. Hänen kuollut isänsä on jättänyt jäähyväiskirjeen, jossa hän pyytää poikaansa kostamaan prinssi Johnille, joka Rikhardin poissaolon aikana yrittää saada maan hallintaansa ja päästä kuninkaaksi. Locksleystä tulee lainsuojaton Robin Hood, köyhien suojelija ja kuningas Rikhardin esitaistelija. Robin Hoodissa sekoittuvat klassinen legenda ja paljolti myös Kevin Costner à la 1991 (*Urgh! –Toim. huom.*) ja kun siihen vielä liitetään vähän Disneytä ja joitakin omia piirteitä, syntyy mielenkiintoinen, vaikka jokseenkin kummallinen tarina.

Peli alkaa turkkilaisesta Ottoman Prisonista, josta Robinin täytyy paeta. Uskollinen jousipyssy aseenaan hän aloittaa matkansa. Se, joka on pelannut *Zeldaa* tulee tunnistamaan perspektiivin, eikä Robinia ole ollenkaan vaikea ohjailla. Joka puolelta löytyy powerupeja esimerkiksi nuolten, rahan tai sydänten muodossa. Peli jatkuu Robinin linnalle ja Englannin metsiin ja päättyy välienselvittelyyn ilkeän sortajaprinssi Johnin kanssa.

Robin Hoodissa on mielenkiintoinen asettelu, jonka vuoksi peliä haluaa jatkaa. Toisinaan se koskee ratoja, joilla on vain päästävä päästä toiseen, kun taas jotkin tasot on rakenneltu enemmänkin roolipelin kaltaisiksi; niillä täytyy keskustella ihmisten kanssa, jotta eteneminen onnistuu. Aina välillä pelaaja törmää myös erilaisiin bosseihin, joista ensimmäinen on Pikku John klassisessa, joen päältä kulkevan pitkospuun päällä käydyssä taistelussa. (Erilaista tässä on se, että Robin käyttää kepin sijasta jousipyssyään. Miten epäurheilijamaista!).

Äkkiä Robin huomaa olevansa kokonaisen lainsuojattomien armeijan johtaja, ja silloin peli muuttuukin paljon mielenkiintoisemmaksi. Pelaaja voi nimittäin ohjata Robinin lisäksi myös Pikku Johnia ja Veli Tuckia. Robinilla on jousensa, Pikku John voi kepillään torjua ammuksia ja Veli Tuck viskoo tulipalloja. *Robin Hood* on nerokas peli, jollaista nykyään ei kovin usein ilmesty Game Boylle. Siinä on hyvin tarkkaan suunniteltu konsepti, virheetön tarina ja todella siisti grafiikka, eikä kannata unohtaa monia mielenkiintoisia melodioita. Pelissä on toki myös huomauttamisen varaa, esimerkiksi dialogit ovat naurettavan jäykkiä. Joskus myös tehtävien suorittaminen käy mahdottomaksi, kun hahmoilla on vain rajattu määrä ammuksia (Nottinghamin rottia ei ole kovin helppo tappaa, jos Veli Tuckilta loppuvat tulipallot). Nämä ovat tosin vain pieniä kauneusvirheitä, sillä *Robin Hood* on kaiken kaikkiaan todella hyvä peli. Game Boy Color vetää luultavasti viimeistä virttään, mutta tämä peli saa vielä pelaajansakin laulamaan.

VEIKKO

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **LIGHT AND SHADOW** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **TUNNUSSANA**

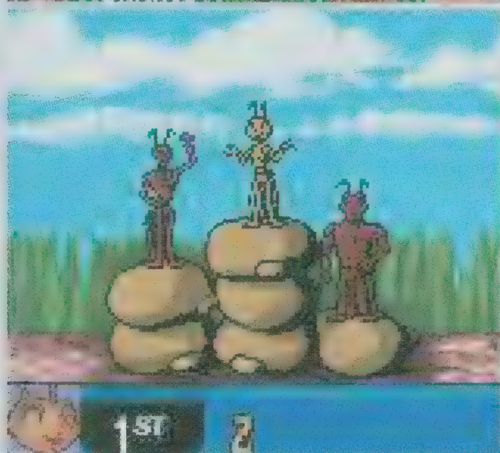
GRAFIIKKA	Siisti, hiukan *Zeldan* inspiroima.	8
ÄÄNET	Mukaansa vetäviä melankolisia melodioita.	7
KONTROLLI	Vähän liian simppeli, mutta hyväksyttävä silti.	6
HAASTE	Taistelu prinssi Johnia vastaan hiillostaa pelaajaa hyvän aikaa.	8
YHTEENSÄ	Kohti Sherwoodin metsää!	**8**

ANTZ RACING





Radat eivät ole ylipääsemättömän vaikeita, mutta karmea kontrolli tekee niistä sellaisia.



Muurahaiset laulavat kansallislaulun voitettuaan tärkeän kisan.



Muurahaiset eivät tunnetusti juuri autoile, mutta kaarojen korvikkeiksi kelpaavat ainakin *Antz Racingissa* sardiinipurkit yms. roskat. Tämän luulisi selittävän sen, miksi pelissä on hämmästyttävän vaikeaa pysytellä radalla.

Antz Racing muistuttaa todella paljon *Micro Machinesia.* Peli tiirailee maailmaansa hyönteisen perspektiivistä, mikä on varsin coolia grafiikan ollessa niinkin hyvää kuin nyt. Muurahaisten absurdiin ajokkivalikoimaan kuuluu sardiinipurkkeja, limsatölkkejä, hylsyjä ja kapseleita, joita kaikkia käytetään mielettömään kaahaamiseen ympäri yhtä absurdeja ratoja. Tyrkyllä on puistokäytäviä, metsäpolkuja sekä jäätyneitä joenuomia. Pelaajan on ajettava kolme kierrosta kuuden kilpailijan kanssa jokaista rataa kohti, ja porukan nopein korjaa potin. Menestys saattaa riippua myös siitä, minkä muurahaisen valitsee. Tämä koskee myös ajokkeja. Sardiinipurkki on hauskempi kuin pudonnut lehti, joka puolestaan kulkee hämmästyttävän nopeasti.

Pelissä on kymmenen erilaista kenttää, jotka on jaettu viiteen erilaiseen maailmaan. Halutessaan pelaaja voi käyttää Quick Race -mahdollisuutta ja ajaa kilpailut haluamassaan järjestyksessä, mutta enemmän kilpailuhenkeä omaavan valinta on 4 Seasons. Tällöin pelaajan on voitettava kilpailu päästäkseen seuraavaan kenttään.

Pelin suurin ongelma on sen kontrolli. Mutkittelevissa radoissa olisi riittävästi haastetta ilman supervaikeaa kontrolliakin. Ellei pelaaja kaahaa ulos radalta tai rysäytä kurvissa lepikkoon, törmää hän ainakin kilpakumppaneidensa ajokkeihin. Joka törmäys kantaa veronsa. Kilpailuosiossa pari pientä töytäisyä riittää romuttamaan haaveet voitosta, eikä rennompikaan pelitapa juuri muuta asian laitaa. Tällöin ajokki ei ole aivan yhtä herkkä vauriolle – ei aivan, mutta melkein. Mielestäni nämä ominaisuudet eivät kuulu näin absurdilla idealla varustettuun peliin. Koska jo radan kiertäminen on työn ja tuskan takana, voidaan sanoa Antz Racingin hukanneen koko racing -pelin idean jo ennen starttia.

VEIKKO

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RACING** JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **RFX INTERACTIVE** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Yksityiskohtaista ja hienoa.	6
ÄÄNET	Kammottavan tasapaksut.	4
KONTROLLI	Muurahaiset ajavat kuin rattijuopot.	3
HAASTE	Jos et välitä surkeasta kontrollista, peli saattaa kestää melko pitkäänkin.	4
YHTEENSÄ	Huonolla kontrollilla varustettu racing-peli menettää koko ideansa.	4

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER



Iskut on ajoitettava oikein, jos mielii kutsua itseään vampyyrin tappajaksi

Edes vinksahtaneimmat Buffy-fanit eivät kuluttaisi rahojaan näin tasapaksuun ja tylsään pelikyhäelmään.

Buffy vampyyrintappaja on suosittu, Sarah Michele Gellarin tähdittämä TV-sarja yliluonnollisia voimia omaavasta vampyyrinmetsästäjästä. *Buffy the Vampire Slayer* -nimellä kulkeva peli on puolestaan mätkintäpainotteinen peli, joka pitää sisällään kaikkiaan kahdeksan kenttää.

Hölmöä juonta terästetään erityisen rumilla nimiteksteillä, joiden kadottua pelaajan täytyykin vain kulkea eteenpäin ja hakata kaikki vastaan tulevat verenimijät kappaleiksi.

Se ei ole erityisen vaikeaa. Käytännössä pelaaja törmää yhteen ainoaan vampyyriin kenttää kohden. Useiden nappiyhdistelmien ansiosta Buffy voi suuremmitta vaivoitta potkia, lyödä ja viskoa huono-onniset hammasniekat ns. päreiksi. Verenimijäjengi on kuitenkin melko sitkeää, ja uudempien hyökkäysten estämiseksi maahan potkitut vastustajat on viisainta vaientaa lopullisesti. Vaarnat esiin!

Mikäli Buffy menettää yliotteensa lähitaistelussa, vampyyri käyttää kömmähdystä välittömästi hyväkseen ja alkaa imeä verta tyttörukan kaulasta. Jos pelaaja menettää kaiken verensä, hänen on aloitettava peli viimeksi selvittämästään kentästä.

Pelissä on kymmenittäin eri tyyppisiä vampyyreita, mutta valitettavasti niiden tasoerot eivät ole kovinkaan suuria. Suurin haaste piileekin siinä, että pelaajan on vaihdettava taistelutapaansa vastuksen mukaan. Muuten vihollinen oppii pelaajan taktiikan ja nujertaa tämän käyttämällä havaitsemiaan heikkouksia hyväkseen. Paha kyllä tämä nokkela piirre ei yksinään riitä pelastamaan koko peliä.

VEIKKO

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TOIMINTA** JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **GAMEBRAINS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Todella rumat nimitekstit ja tappavan tylsät kentät.	4
ÄÄNET	Tasapaksuja äänilefektejä ja syntikkavaikutteista musiikkia.	4
KONTROLLI	Toimii huonosti lähitaistelussa.	4
HAASTE	Kahdeksan kammottavan pitkää ja tylsää kenttää.	3
YHTEENSÄ	Karanteenikamaa jopa niille, jotka ovat friikahtaneet Sarah Michele Gellariin.	3

GIFT

Peli pelistä, jonka sankareina hilluvat vaaleanpunainen peliteknikko ja tyttö, joka luulee olevansa Lumikki. Ihan yhtä kauheaa miltä kuulostaakin.

Kun peliyhtiöltä tulee myyntiin uusi nimeke jollekin hallitsevista koneista on yleensä tapana, että sama peli tulee myös Game Boylle – ihan vain rahastusmielessä. Kukaan ei oikeastaan edes haluaisi tehdä sitä Game Boylle, joten se tehdään niin nopeasti kuin mahdollista. Todella kurjaa – se tiedetään – mutta siltikin toivotaan, että joku mieltyy hahmoihin ja ostaa pelin niiden vuoksi. *Gift* on yksi näistä toivottomista peleistä.

Juoni sijoittuu pelitehtaaseen. Tehtaan prinsessa (!) Lolita Globo on luonut saamiensa voimien avulla - hän luulee olevansa Lumikki - niin vaikean tietokonepelin, ettei kukaan ole sitä selvittänyt. Kaikkien tehtaan muiden teknikkojen epäonnistuttua tehtävässä lähetetään vaaleanpunainen hahmo Gift ratkaisemaan tehtävää. Gift haluaisi mielellään olla sankari, eikä hänellä ole mitään sitä vastaan, että hän itse uhrautuu Lolitan tähden ... Tämä on luultavasti kaikkien aikojen naurettavin juoni. No jaa, hyvä peli voi pelastaa huononkin tarinan, mutta valitettavasti ei *Giftiä*. Koko peli yrittää olla jonkinlainen luola-*Zelda* karttoineen, avaimineen ja limamöykkyineen, mutta pelistä ei kuitenkaan innostu. Uskomattoman tasaiset miljööt eivät pelaajaa hetkauta "hauskoista" nimistään huolimatta: näitä ovat mm. Tipanic ja Star Tress. Gift kulkee ympäriinsä keppinsä kanssa, mätkii lepakoita, hyppii muutamien kolojen yli ja löytää joitakin avaimia.

Ainoa lohtu on se, että koko roska on ohi melko nopeasti; pelin seitsemän radan läpäiseminen kestää keskimäärin vartin.

LOVIISA



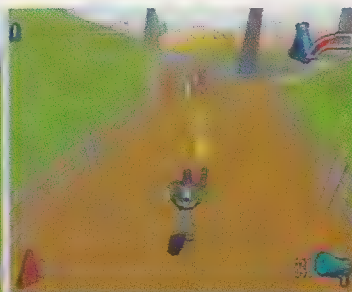
Grafiikka on selkeää, mutta se on valitettavasti myös tylsää.

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **CRYO** VALMISTAJA **CRYO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **TUNNUSSANA**

GRAFIIKKA	Selvä mutta tylsä.	5
ÄÄNET	Musiikki on sietämätöntä.	2
KONTROLLI	Kelpaa juuri ja juuri.	4
HAASTE	Kestää tunnin ja 56 minuuttia, eikä peliä halua pelata enää uudestaan.	2
YHTEENSÄ	Jälleen yksi yhden iltapäivän aikana kokoon kyhätty Game Boy Color-peli.	3

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND











Pelkäämmepä, että Buzz, joka äskettäin sai oman TV-sarjansa kotimaassaan USA:ssa, tulee ilmestymään toistuvasti pelien ollessa kyseessä.

Buzz Lightyear, värikäs sivuosastara *Toy Story*-elokuvista, ihan omassa pelissään! Se ei kai voi olla muuta kuin hyvä?

Toivottavasti kovin moni kuluttaja ei ajattele yllä mainitulla tavalla. Ensinnäkin on tehtävä selväksi, ettei tällä pelillä, Buzzia lukuunottamatta, ole mitään yhteistä elokuvan kanssa. Peli sijoittuu galaksiin, missä Buzz Lightyear on menestyksekäs konnien metsästäjä. Pelissä on kuitenkin mukana joitakin sellaisia olentoja, jotka näkyivät elokuvissa vilaukselta, esimerkiksi ne monisilmäiset, pienet ja vihreät olennot..

Ensimmäisellä radalla tehtävänä on jahdata erästä roistoa, joka eeppisen taistelun päätteeksi pitää myös pidättää. Sama tehtävä pätee myös muilla kolmellatoista radalla, mutta jos pelin ajaksi kytkee aivojensa ajattelevan osan pois päältä, voi pelistä myös paikoin nauttia. Radat ovat räiskyvän värisiä ja jos pelaaja on päivittänyt aseensa pariin kertaan, ne sylkevät plasmapalloja ja kaikenlaista muuta mukavaa. Joskus pelaaja saa käyttöönsä liitolaudan tai suihkumoottoripyörän, jolla syöksytään päätäpahkaa väriä ja ammuksia räiskyvän seudun läpi. Kaikkea tätä tahdittavat kerrassaan karmeat sankariluritukset, jotka vaikuttavat lähinnä *Star Wars*in ja *Indiana Jones*in tunnarien hilpeiltä jäljennöksiltä. John Williams-ironiaa ilmeisestikin...

Kun pelaaja on väsynyt edellä mainittuihin ärsyttäviin piirteisiin, hän on väsynyt koko peliin. Pelissä ei ole periaatteessa muuta löydettävää, ei edes useamman pelaajan tilaa. Ei ole myöskään mitään varsinaista syytä tutkia ratoja uudestaan kahden tai kolmen ensimmäisen ja pakollisen kerran jälkeen. Jos jostakin syystä uskoo, että tässä kaikessa on tarpeeksi viihdykettä koko pelin läpiviemiseen, voi TV:n edessä istumiseen hukkua parikin tuntia. Pelissä on 14 rataa, joita ei läpäistä aivan heittämällä. Myöhemmät radat vaativat hieman harjoitteluakin.

Buzz Lightyear of Star Command on normaali toiminta-/tasohyppelypeli. Pelissä ei ole mitään uutta, eikä mitään positiivista, vaihtelua lukuunottamatta, ole siitä myöskään viety pois. Simppelisti sanottuna kyseessä on korkeintaan keskivertopeli.

TANELI

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **TRAVELLER'S TALES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT PELIKONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Buzz on siisti, hänen vihollisensa eivät.	5
ÄÄNET	Hyviä satiireja Star Wars-tunnareista.	8
KONTROLLI	Buzz on enemmänkin auto kuin olento.	4
HAASTE	Melko vaikea ja pitkä, mutta tuskastuttavan pitkäveteinen.	5
YHTEENSÄ	Peliasettelu on liian mielikuvitukseton paremman arvosanan ansaitakseen.	5

NBA LIVE 2001





Ihan yhtä vaikeaa kuin miltä näyttääkin.



Blazers on itsestään selvä valinta, jos se riippuu Martista itsestään.



Tullakseen niin suureksi koristähdeksi, että pääsee mukaan myös *NBA Liveen*, täytyy harjoittelu aloittaa jo lapsuudenkodin takapihalla.







NBA Live 2001 on täysi vastakohta *NBA Hoopz*ille. Tässä pelissä on kyseessä ennen kaikkea realistinen koripallo, mikä ei sinänsä ole mikään ihme, kun pelin tiedetään tulevan Electronic Artsilta.

Suurin ero tämän tyyppisen realistisen koripallopelin ja arcadekoriksen välillä on se, että säännöillä on nyt paljon suurempi merkitys. Pelaaja ei esimerkiksi saa puolustaessaan huitoa käsillään miten sattuu, sillä siitä tulee silloin virhe, ja tämän vuoksi vastustajat saavat vapaaheiton. Lisäksi pelissä on huomattavasti vaikeampi tehdä kolmen pisteen heittoa, ja pelaajan puolustaessa hänen täytyy varoa menettämästä kontrolliaan pelaajaan ja olla juoksematta sivurajan yli. *NBA Live 2001*:ssä voi nimittäin juosta ulos kentältä, jolloin pallo siirtyy vastustajalle.

Electronic Arts on tehnyt *NBA Live 2001*:een myös arcademaisen pelitavan aivan kuin varmistaakseen, ettei kukaan tulisi pettymään peliin. Arcade Modessa pelaajat ovat parempia donkkaamaan ja heittämään, ja koska tuomarit eivät ole yhtä tiukkoja, pelaajan ei tarvitse ajatella paljoakaan. Myöskään kentältä ulos juokseminen ei onnistu. Vaikka Arcade Mode tekeekin pelaamisesta helpompaa, ei sitä mielestäni oikein voi verrata *NBA Hoopz*in otteluihin. Pelkästään jo se, että pelaajalla on kentällä viisi hahmoa pelattavana mutkistaa asiaa huomattavasti.

Voin kuvitella, että niillä, jotka eivät ole tottuneet koripalloon, voi olla vaikeaa omaksua tätä peliä. Pelissä tarvitaan, kuten sanottu, paljon harkintaa, jotta hallitsee pelin kentällä. Itse olen aivan heikkona realistisiin urheilupeleihin, ja kun ne on tehty niin hyvin kuin *NBA Live 2001*, vain vähän monimutkaisempi asettelu voi kohottaa niiden viihdearvoa. Kestää tietysti kauan, ennen kuin pelaaja on täysin oppinut, mutta ainakin tämän pelin kohdalla se on positiivinen ominaisuus.

Ulkomuodoltaan *NBA Live 2001* ei kuitenkaan ole mikään mielen kohottaja. Pelissä on tosin joitakin upeita yksityiskohtia – kuten vihreässä muovissa näkyvät varjot, kun pelaajat poistuvat kentältä erätauolle – mutta kokonaisuutena grafiikka ei tunnu kovinkaan jännältä. Kuitenkin se toimii moitteettomasti. Siksi uskonkin, että hyvää koripallopeliä etsivät PlayStation2-pelaajat voivat olla tyytyväisiä *NBA Live 2001*:een.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **EA SPORTS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-8**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Joitakin hienoja yksityiskohtia ja ihan hyviä animointeja.	6
ÄÄNET	Vähäisiä mutta hienoja ääniefektejä. Myös selostajat ovat todella hyviä.	8
KONTROLLI	Helppo oppia mutta vaikea hallita.	7
HAASTE	Tauon tarpeessa pelaaja voi aina haastaa kaverin tai tietokoneen otteluun.	8
YHTEENSÄ	Paras koripallopeli tähän mennessä PlayStation2:lle.	7

RING OF RED

*Ring of Red*in idea ja uuttaluova asettelu antavat pelille kestävän kuoren. Sisältö on sitä vastoin löyhä ja kuiva. Paremman juonen avulla robottisodat olisivat olleet mielenkiintoisempia.

Konamin *Ring of Red*issä on tapahtunut pökerryttävä historian uudelleen muotoilu. Toinen maailmansota päättyi aselepoon, josta sittemmin syntyi kylmä sota Neuvostoliiton, liittoutuneiden ja akselivaltojen välille. *Ring of Red*in juoni sijoittuu Japaniin, joka on jakautunut näiden kolmen vallan kesken. Japanin atomipommitusten seurauksena syntyneen lentokiellon jälkeen rajoja koskevat riidat ovat laajenneet miltei avoimiksi yhteenotoiksi. Nämä konfliktit laajenevat asteittain *Ring of Red*in tarjoaman seikkailun aikana.

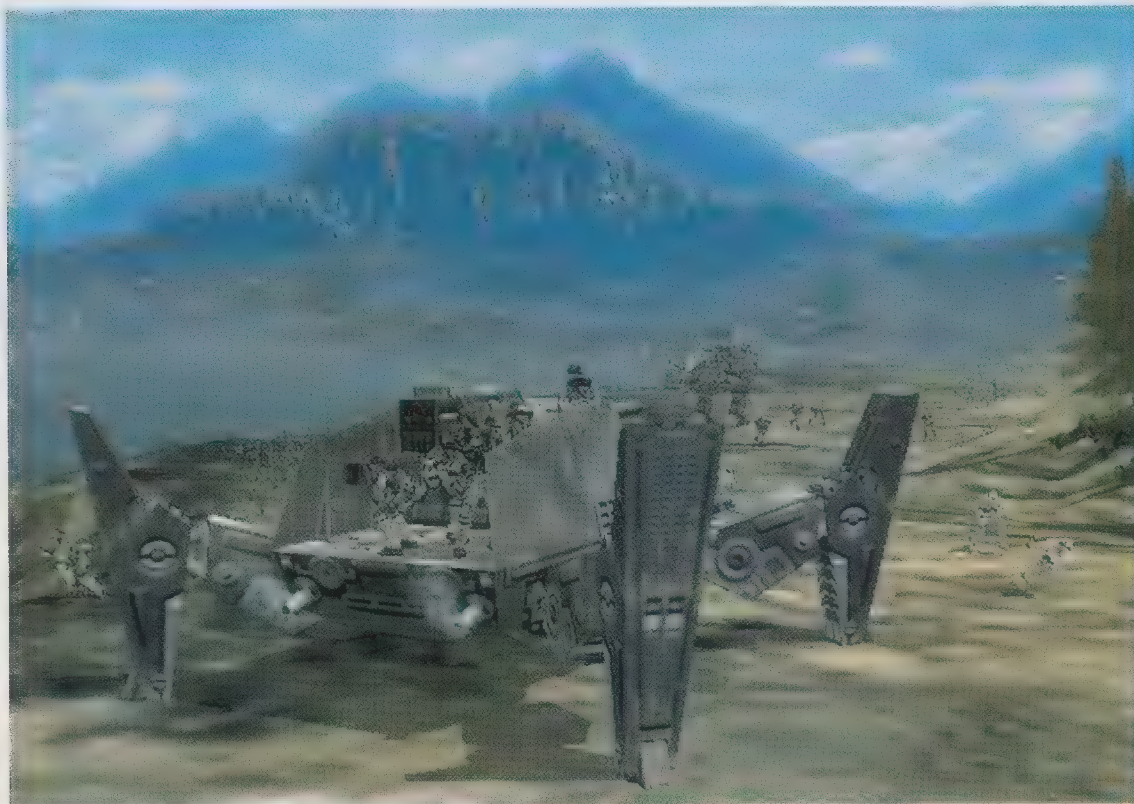
*Ring of Red*in historiallisten tapahtumien seuraaminen on eittämättä mielenkiintoista. Käsikirjoitus on johdannoltaan melko hermoja kutkuttavaa ja se seuraa tiettyä logiikkaa. Tämän jälkeen sen pohja valitettavasti alkaa horjua, sillä kun Masami von Weitsaeker, Ryoko Minagawa, Kinasa Kenichi ja muut päähahmot esitellään, tuntuvat ne kaikkea muuta kuin eläviltä. Silloin myös käsikirjoitus alkaa vaikuttaa ilottomalta ja yksisuuntaiselta. Peliin eläytymisen sijaan pelaaja tuntee itsensä eristysvangiksi, joka kaukaisena katselijana painelee yksitoikkoisesti näppäintä toisensa jälkeen. Hahmoihin on yksinkertaisesti mahdotonta samaistua.

Japanin vaikeakulkuisessa maastossa etenevät jättiläismäiset robotit ovat *Ring of Red*in todellinen maa-ase. Kuulostaako tutulta? Niin ainakin luulisi. Japanilaisten robottifetisismi ei lakkaa milloinkaan ihmetyttämästä, ja taas kerran on aika päästää metallijättiläisten lauma tuhoamaan ympäriltään kaikki edes hieman elolliselta haiskahtava.

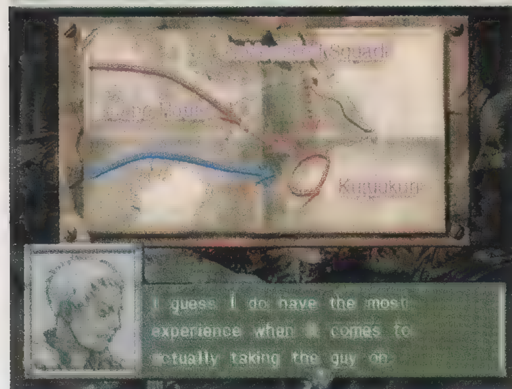
Ring of Red seuraa suurelta osin sitä perusmallia, mikä nykyisissä japanilaisissa strategiapeleissä tuntuu vallitsevan. Joukkojen siirrot tapahtuvat alueen jakavan ruutuverkon kautta ja jokaista yksikköä siirretään vuorojärjestyksessä. Tämä onkin staattista ja helppoa. Kuitenkin taistelun aikana innovatiiviset piirteet paistavat

Japanilaisten robottifetisismi ei lakkaa ihmetyttämästä. Taas kerran on aika päästää metallijättiläisten lauma tuhoamaan ympäriltään kaikki elollinen.

läpi, ja *Ring of Red*istä näyttää kaikesta huolimatta löytyvän muskeleita. Yhteen yksikköön keskittymisen sijaan pelaajan tulee keskittyä useampaan. Robotti on







Taistelu Kujuukurissa on melko helppo nakki, mistä Masami von Weitsaekerilla ei ole hajuakaan.





tietenkin kaiken keskipiste, koska sillä on eniten tulivoimaa, mutta sitä tukee kaksi tukijoukkoa, jotka voivat tuoda taistelukentälle pari todellista yllätystä riippuen siitä, mihin ne ovat erikoistuneet ja minkälainen kokemus niillä on. Välskärit ovat hyviä puolustushyökkäyksissä, insinöörit robotin konstruoimisessa, erikoisyksiköt voivat asettaa miinoja ja sotamiehet ovat parhaimmillaan lyhyissä, intensiivisissä iskuissa. Pelissä on monia erilaisia erikoishyökkäyksiä, joita tukijoukot voivat suorittaa, ja pelin edetessä ne myös oppivat uusia. Joukkoja voi löytää myös kentän ulkopuolelta, ja niitä on usein pelaajan pelastamissa kaupungeissa. Tukijoukot voivat tulla kehiin milloin tahansa, mutta ne eivät voi suorittaa erikoishyökkäyksiä, jos ne eivät ole saaneet levätä turvassa robotin takana. Kummatkin tukijoukot voivat hyökätä joko erikseen tai sitten yhdessä, mutta ne eivät ole kuitenkaan haavoittumattomia. Liian kovan vastuksen kohdatessaan mosurit yleensä kuolla kupsahtavat.

Jokaisella *Ring of Red*in hahmolla on ainutlaatuinen robotti ja erikoishyökkäys, ja pelaaja saa itse päättää, millaiset maavoimat itselleen haluaa. Toiset hahmot ovat parempia tähtäämään kuin toiset ja joillakin taas voi olla parempi tulivoima. *Ring of Red* voi näyttää tapahtuvan reaaliajassa, mutta näin ei ole. Jalkaväkeä voi tosin liikutella edestakaisin milloin haluaa, mutta robotin tykin tai konekiväärin lataaminen vie aikaa suunnilleen samaan tapaan kuin *Final Fantasy*ssa hahmon odotellessa seuraavaa vuoroa. Kun tykki sitten on ladattu, voi pelaaja valita laukaiseeko hän erikoislaukauksen vai hyökkääkö vihollisen jalkaväen tai robotin kimppuun. Silloin ruutuun ilmestyy tähtäin, joka näyttää pelaajan mahdollisuuden osua prosenteissa - mitä suurempi luku, sitä varmemmin viholliseen osuu. Aluksi se tuntuu uudelta ja mielenkiintoiselta, mutta kymmenen kenttätaistelun jälkeen se alkaa vaikuttaa yksitoikkoiselta.

Muihin japanilaisiin strategiapeleihin verrattuna Ring of Redistä puuttuu luotettava juoni, joka lumoaisi pelaajan. Peli jää jokseenkin tyhjänpäiväiseksi ja yksitoikkoiseksi. Pelin idea, ympäristöt ja teknologia pelastavat kuitenkin paljon. Konamin olisi pitänyt kehitellä peliä vähän pidemmälle ja tehdä hahmoista monivivahteisempia. Silloin Ring of Red olisi helposti kiivennyt arvoasteikolla ylöspäin.

MARTTI

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **STRATEGIA**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCE STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1**
PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Mielestäni hiukan liian säästeliäs, mutta osin ilmapiiriin sopiva.	6
ÄÄNET	Heikot ääniefektit ja jotkut musiikkipätkät toistuvat liikaa.	6
KONTROLLI	Pelisysteemi on kyllä uuttaluovaa, mutta ihan liian yksitoikkoinen.	6
HAASTE	Ohut juoni ja kuivat hahmot. Vaatii paljon, jotta pelaaja haluaisi jatkaa pelaamista.	6
YHTEENSÄ	Strategiapeli, jonka parasta ennen -päivämäärä menee kohta umpeen.	6



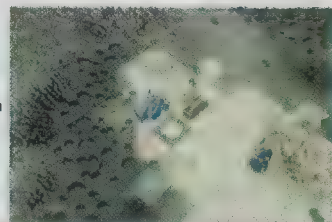
Vasemmassa yläkulmassa näemme, miten omat joukot etenevät kohti vihollista. Ohjaimen oikealla puolella näkyy prosentuaalinen mahdollisuus osua viholliseen.


Monissa *Ring of Red*in miljöissä on tietynlaista tuntua toisesta maailmansodasta. Erityisesti tässä kohtauksessa ympäristö muistuttaa Normandian maihinnousua.








Joukot etenevät vihollismaan läpi. Vähän matkan päässä odottaa Veli Venäläinen, joka tässä pelissä edustaa pahaa.Hitto, luulin että kylmä sota oli jo ohi.

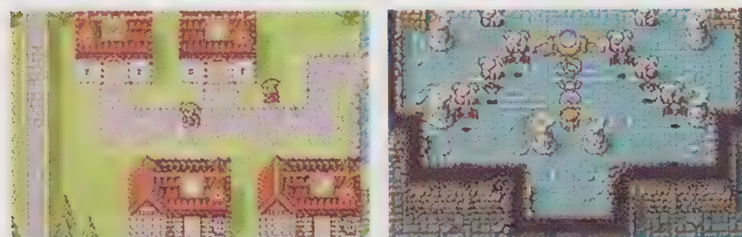
RPG

TEKSTI : TOPI

WonderSwan Color ei ole ollut kovin suuri menestys Japanissa, ja oikeastaan vain yksi ulkopuolinen pelivalmistaja on vakavissaan panostanut tähän konsoliin. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikä tahansa pelifirma.







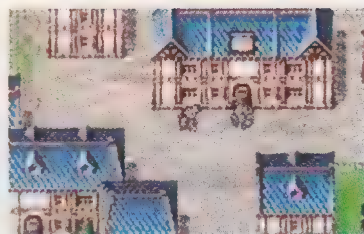


FINAL FANTASY

SQUARE ■ WONDERSWAN COLOR

Square ei ole koskaan välittänyt päivittää yhtäkään klassisista *Final Fantasy*-peleistä, toisin kuin uusien johdanto- ja päätösfilmien tuottamisesta voisi päätellä. Siksi tuskin kukaan osasi odottaa, että kun he nyt kääntävät sarjan kolme NES-osaa Bandain kannettavalle WonderSwan Color-konsolille, he muotoilevat grafiikan uudelleen, sovittavat musiikin uudelle äänipiirille ja lisäksi tekevät pelin ohjattavuudesta sujuvamman. Niin he ovat kuitenkin tehneet, ja tähän mennessä he ovat myyneet peliä lähes yhtä monta kappaletta kuin Bandai on myynyt konettaan. Tästä voikin jo päätellä, miten paljon yksi *Final Fantasy*-peli voi merkitä yhden pelikoneen menestykselle.

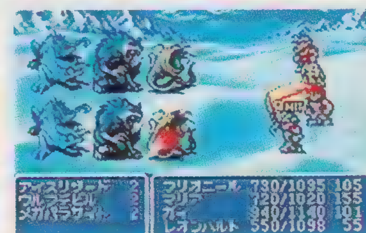
Pinnallisesti katsottuna näyttää Hironobu Sakaguchin RPG-debyytin uusi versio olevan samaa luokkaa viimeisimpien Super NES-seikkailujen kanssa. Jopa valikkosysteemi on päivitetty pitämään samaa korkeaa tasoa kuin tämän hetkisissä roolipeleissä. Kuitenkin käsikirjoitus ja dialogit pysyvät samoina, mutta paljon kevyempinä verrattuna niihin eeppisiin tarinoihin, joita Square nykyään kertoilee. Toisaalta taas *Final Fantasy* on pohjana kaikelle sille hyvälle, mitä Hironobu Sakaguchin tiimiltä on vuosien saatossa ilmestynyt. Ja jos ei muuten, niin *Final Fantasy* käy ainakin todella jännittävästä historian luennosta.











FINAL FANTASY II

SQUARE ■ WONDERSWAN COLOR

Final Fantasy II oli sarjan ensimmäinen peli, jonka keskipisteessä olivat juoni ja hahmot. Yhtäläisyydet *Dragon Questin* kanssa eivät olleet yhtä ilmeiset kuin originaalissa ja grafiikka oli parempaa, vaikkakin vain rajallisissa määrin. WonderSwan Colorille tehdyssä käännöksessä parannukset näkyvät selvästi, ja uusittua grafiikkaa lukuunottamatta koko pelisysteemi on päivitetty suunnilleen samoin kuin originaalissa. Pelaaja voi tallentaa missä kohtaa peliä tahansa ja pitää näppäintä alhaalla juostakseen, eikä hänen tarvitse pelätä joutuvansa levittämään turhautuneena käsiään, jos joku toinen ehtii päihittää sen vihollisen, jonka kimppuun itse meinasi hyökätä.

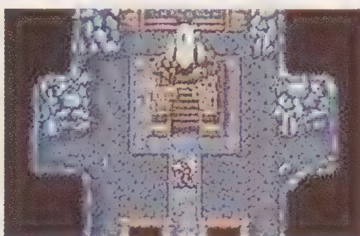
Bandai on vahvistanut, että WonderSwan Colorista tullaan tuottamaan erikoispainos, joka tulee myyntiin samanaikaisesti *Final Fantasy II:n* kanssa toukokuussa. Pelin mahdollisesta lanseeraamisesta USA:han tai Eurooppaan ei ole kuitenkaan vielä ollut puhetta.



FINAL FANTASY III

SQUARE ■ WONDERSWAN COLOR





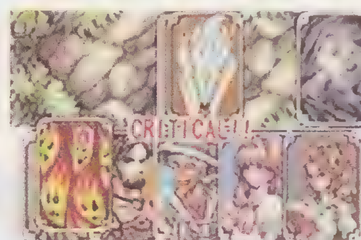
Final Fantasy II ja *Final Fantasy III* ovat sarjan ainoat pelit, joita Square ei ole kääntänyt englannin kielelle – moka, jonka oikaisua on odotettu hartaasti. Vasta pelin NES-versiossa saatettiin kutsua mm. Ifritiä, Shivaa, Bahamutia ja Odinia. Tässä pelissä saattoi myös ensimmäisen kerran tehdä tuttavuutta pienten ja suloisten Mooglesien kanssa ja vierailla suunnattoman suurissa maailmoissa yhden ainoan seikkailun aikana.

Final Fantasy III:n WonderSwan Color -käännöksen uskotaan ilmestyvän aikaisintaan kesällä. Square ei ole vahvistanut juuri mitään muuta kuin sen, että peli päivitetään sekä grafiikan että äänen osalta ja osittain myös sisällöltään. Siinä onkin jo tarpeeksi aihetta meille länsimaalaisille tiirailla kohti japania puhuvaa maailmankolkkaa kateudesta vihreinä.

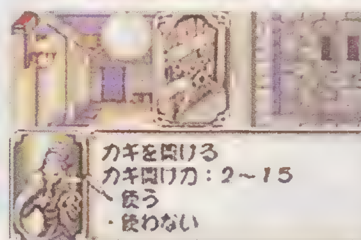












WILD CARD

SQUARE ■ WONDERSWAN COLOR

Jotta WonderSwan Colorin pelaajille olisi tarjolla muutakin kuin NES-käännöspelejä, on Square tuottanut konsolille löyhästi *SaGa*-sarjaan perustuvan originaalin. Erona tarinan muihin osiin pyörii *Wild Cardissa* kaikki pelikorttien ympärillä. Kahdessa viimeisimmässä *Final Fantasy*-pelissä ilmenneet korttipiirteet tekivät Squaresta uteliaan kokeilemaan kauttaaltaan aiheeseen perustuvan pelin tekoa. Pelin jokaista asiaa, koski se sitten päähenkilöä, hirviötä, asetta tai taikaa, symbolisoi kortti. Uudet kaupungit ja luolat sijoittuvat maailmankartalle karttakortin avulla, ja viholliset päihitetään toimintakortilla. Kaikki kortit on piirtänyt Akihiko Yoshida, joka tunnetaan parhaiten *Final Fantasy Tacticsin* ja *Vagrant Storyn* suunnittelijana. Vaikka pelin nimeke vaikuttaa melko mitättömältä, Square toivoo, että Wild Cardin myötä myös mielenkiinto WonderSwan Coloria kohtaan kasvaisi entisestään ja kenties tekisi koneesta pystyvän kilpailijan Game Boy Advancelle.

UUTISIA

Amerikkalainen, täysin Nintendon omistama Retro Studios ei työskentele pelkästään *Super Metroidille* tehtävän seuraajan parissa, vaan myös yksi Gamecube-RPG on tuotannossa. Projektiin osallistuvia henkilöitä ei haluta paljastaa, mutta pääsuunnittelija on aikaisemmin työskennellyt vastaavanlaisissa *Dungeons & Dragons*-tuotannoissa. Johtavana inspiraattorina on henkilö nimeltä Keith Parkinson, joka on mm. piirtänyt onlineroolipeli *Everquestin.* Peli tullaan luultavimmin julkistamaan tässä kuussa. ■ **Heinäkuun alussa tulee Suomessa myyntiin kaksi uutta *Legend of Zelda*-seikkailua Game Boy Colorille. Jokunen kuukausi myöhemmin tulee myyntiin Game Boy Advance, jolloin saamme tietää, mitä tapahtuu, kun nämä kaksi yhdistetään. Nintendolta on nimittäin luvassa jotakin uutta ja salaista, mikä paljastuu vasta, kun Game Boy Color-peliä pelaa uudella konsolilla. Enempää yksityiskohtia yhtiön edustajat eivät kuitenkaan halua paljastaa.** ■ *Paper Mariota* ovat koetelleet jatkuvat myöhästymiset, tällä kertaa Euroopassa. Nintendo 64-peli, jonka laskettiin ilmestyvän täällä kevään aikana, ilmestyykin vasta syyskuussa.

Kärki LISTAT

JAPANI

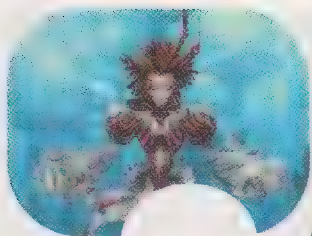
1. (-) Onimusha [PS2]
2. (3) Pokémon Crystal [GBC]
3. (2) Yu-Gi-Oh Dual Monsters IV [GBC]
4. (1) Donkey Kong Country [GBC]
5. (-) Armored Soldier: J-Phoenix Introduction Chapter [PS2]
6. (-) Dragon Quest III [GBC]
7. (-) Victorious Boxers [PS2]
8. (-) Hundred Swords [DC]
9. (-) Pokémon Gold & Silver [GBC]
10. (-) Aero Dancing [DC]

Lista perustuu myyntiin Japanissa.

PLAYSTATION

1. (-) Final Fantasy IX [PS]
2. (6) SSX [PS2]
3. (1) Driver 2 [PS2]
4. (-) Tekken Tag Tournament [PS2]
5. (9) NHL 2001 [PS2]
6. (-) Legend of Dragoon [PS]
7. (2) Tony Hawk's Pro Skater 2 [PS]
8. (4) The World is not Enough [PS]
9. (7) Donald Duck: Quack Attack [PS]
10. (-) Rayman Revolution [PS2]

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.







NINTENDO 64

1. (2) Legend of Zelda: Majora's Mask
2. (4) Mario Party 2
3. (1) The World is not Enough
4. (3) Mario Tennis
5. (8) Mickey's Speedway USA
6. (6) Pokémon Stadium
7. (-) Super Smash Bros
8. (7) Goldeneye 007
9. (5) Donald Duck: Quack Attack
10. (-) Perfect Dark

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

DREAMCAST

1. (1) Shenmue
2. (3) Tony Hawk's Pro Skater 2
3. (2) Quake III: Arena
4. (4) Jet Set Radio
5. (6) Virtua Tennis
6. (-) Metropolis Street Racer
7. (-) Rainbow Six
8. (-) Tokyo Highway Challenge 2
9. (-) Vanishing Point
10. (9) Sonic Adventure

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

KONSOLIPELAAJA, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.
KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

KONSOLIPELAAJA TOP 20

FINAL FANTASY IX [PS]	1.	(–)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	2.	(1)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	3.	(–)
SHENMUE [DC]	4.	(3)
POKÉMON RED/BLUE/YELLOW [GB]	5.	(2)
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 [PS/DC]	6.	(4)
VIRTUA TENNIS [DC]	7.	(8)
DEAD OR ALIVE 2 [PS2/DC]	8.	(5)
PERFECT DARK [N64]	9.	(6)
GRANDIA II [DC]	10.	(–)
FINAL FANTASY VII [PS]	11.	(7)
RAYMAN REVOLUTION [PS2]	12.	(11)
MARIO TENNIS [N64]	13.	(10)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	14.	(13)
SSX [PS2]	15.	(16)
DRIVER 2 [PS]	16.	(12)
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA [DC]	17.	(18)
LEGEND OF DRAGOON [PS]	18.	(9)
TIMESPLITTERS [PS2]	19.	(17)
TEKKEN TAG TOURNAMENT [PS2]	20.	(16)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2]	1.	(1)
FINAL FANTASY X [PS2]	2.	(2)
SHENMUE II [DC]	3.	(4)
GRAN TURISMO 3 [PS2]	4.	(7)
SUPER MARIO ADVANCE [GBA]	5.	(9)
MARIO KART ADVANCE [GBA]	6.	(6)
LARA CROFT [PS2]	7.	(5)
POKÉMON CRYSTAL [GBC]	8.	(8)
PAPER MARIO [N64]	9.	(–)
SILENT HILL 2 [PS2]	10.	(11)
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE [XB]	11.	(–)
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON [GBA]	12.	(13)
DAYTONA USA 2001 [DC]	13.	(12)
SONIC ADVENTURE 2 [DC]	14.	(15)
POKÉMON STADIUM GS [N64]	15.	(10)
DINOSAUR PLANET [N64]	16.	(16)
THE GETAWAY [PS2]	17.	(–)
MALICE [XB]	18.	(–)
DEVIL MAY CRY [PS2]	19.	(18)
DARK CLOUD [PS2]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.



JÄNNITTÄVIÄ JA HAUSKOJA SARJAKUVIA HIRVIÖIDEN YSTÄVILLE!

VINKIT

konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

KONSOLIPELAAJA / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

Final Fantasy IX

PlayStation

Kuten lupasimme, paljastamme tässä kuussa eräitä *Final Fantasy IX*:n parhaimmista salaisuuksista. Mikäli haluat tietää, miten saat käyttöösi tylyimmät aseet ja missä piileskelevät pelin kamalimmat pahikset, tai jos haluat välttyä arvuuttelemasta prinsessa Garnetin oikeaa nimeä, jatka lukemista.

EXCALIBUR

Saadaksesi vahvan Excalibur-miekan käyttöösi sinun pitää palata Daguerreoon neljännellä CD:llä. Silloin Library's Innin luona ilmestyy vanha mies kertomaan esineestä nimeltä Magical Fingertip. Mene hankkimaan se Trenon huutokaupasta. Sinun on maksettava siitä noin 85000 giliä.

Jos et löydä Magical Fingertipiä huudettavien tavaroiden joukosta, sinun pitää myydä huutokaupasta aikaisemmin ostamasi erikoisesineet (Doga's Artifact, Rat Tail, Griffin's Heart ja Une's Mirror). Esineet myytyäsi sinulle voidaan tarjota Magical Fingertipiä, ja voit myös ostaa takaisin ne esineet, jotka sinun oli pakko myydä.

Ostettuasi Magical Fingertipin sinun pitää käydä uudestaan Daguerreossa vanhan miehen luona. Kun annat Magical Fingertipin hänelle, hän kertoo enemmän itsestään ja antaa sinulle sitten Excaliburin. Tämä miekka ei ole ihan yhtä vahva kuin Ragnarok, jonka voit saada pelaamalla Chocobo Hot and Cold Gamea, mutta se antaa Steinerille mahdollisuuden oppia Climbhazzardin.

EXCALIBUR II

Excalibur II on pelin vahvin ase ja, kuten arvata saattaa, myös vaikeimmin saatavilla. Ainoa tapa saada tämä miekka on päästä Memorian tasanteelle 12 tunnin kierroksen kuluessa. Jos olet sen tehnyt, löydät Excalibur II:n tasanteen oikeasta kulmasta.

HADES

Sinun ei tarvitse tapella Hadesin kanssa selviytyäksesi pelistä. Jos kuitenkin teet sen ja päihität hänet, sinua odottaa mukava yllätys. Taistellaksesi Hadesia vastaan sinun pitää mennä Memoriaan. Tultuasi huoneeseen, jossa Quina uskoo olevan vettä, sinun pitää tutkia oikea korallinurkka. Kuullessasi jonkun puhuttelevan sinua, paina X-näppäintä kunnes taistelu alkaa.
Hades ei ole mikään helppo pahis. Selviytyäksesi taistelusta seurueesi ei saa olla vahingoittunut, ja hahmoillasi täytyy olla oikeat ominaisuudet ja todella vahvat aseet.
Jos päihität Hadesin, hän antaa sinun yhdistellä joitakin pelin parhaimpia esineitä. Tämän jälkeen tulet omistamaan mm. Pumicen, jonka avulla Garnet voi kutsua Arkin luokseen. Tässä seuraa täydellinen lista kaikista mahdollisista kombinaatioista ja tuloksista.

UUSI ESINE	GIL	YHDISTELMÄ
Peridot	100	Ore + Soft
Opal	100	Ore + Potion
Topaz	100	Ore + Eye Drops
Sapphire	200	Ore + Antidote
Amethyst	200	Ore + Annoyntment
Phoenix Pinion	300	Phoenix Down + Gysahl Greens
Garnet	350	Ore + Remedy
Lapis Lazuli	400	Ore + Dead Pepper
Ether	500	Exho Screen + Vaccine
Pumice Piece	25 000	Hammer + Pumice
Robe of Lords	30 000	White Robe + Black Robe
Protect Ring	40 000	Dark Matter + Rebirth Ring
Save the Queen	50 000	Javelin + Silver Gloves
Tin Armor	50 000	Hammer + Ore
Pumice	50 000	Pumice Piece + Pumice Piece





OZMA

Pelin kamalimman bossin löydät Eidolon Gravesta, joka sijaitsee Chocobo's Air Gardenissa. Sinun pitää ratkaista suuri osa pelin pulmista ennen kuin voit tapella Ozmaa vastaan. Chocobo's Air Gardeniin päästäksesi sinulla pitää myös olla kultainen Chocobo. Tutkiskellessasi Eidolon Gravea, Mene varoittelee sinua ja kertoo, jos siellä on jotakin vaarallista. Taistelun voittaaksesi sinulla on oltava Ultima Weapon ja ainakin Ragnarok.

PRINSESSAN OIKEA NIMI

Vastaus yhteen *Final Fantasy IX*:n suurimmista salaisuuksista löytyy Eidolon Wallin Madain Sarista. Sinun on kuitenkin nähtävä aika lailla vaivaa, ennen kuin voit neljännen CD:n alussa saada tietoosi prinsessa Garnetin oikean nimen.

Ensiksikin sinun on muodostettava seurue, johon myös Garnet kuuluu. Käy sitten Lanin luona Eikon verannalla. Perille tullessasi Lani juoksee tiehensä. Jätä kylä taaksesi ja palaa sitten Lanin luo jonkun muun hahmon kuin Garnetin tai Armantin muodossa. Juttele Lanin kanssa kaksi kertaa, lue sitten viesti ja lähde Eidolon Walliin. Perille päästyäsi pysy tarkkaavaisena.

Kulje rakennusta ympäri myötäpäivään, kunnes tulet takaisin sisäänkäynnin kohdalle. Jatka kävelyä kunnes kuvaruutuun ilmestyy huutomerkki. Toista käytäntö edestakaisin yhdeksän kertaa. Yhdeksännellä kerralla hahmojen HP:t ja MP:t täyttyvät, ja silloin onkin aika katsella maalauksia.

Maalauksia voit katsella haluamassasi järjestyksessä, mutta sinun on nähtävä kaikki. Sen tehtyäsi sinun on vilkaistava uudelleen Ifritiä esittävää maalausta, jolloin saat tietää prinsessa Garnetin oikean nimen.

NIMEÄ HAHMOSI UUDESTAAN

Voit voittaa harvinaisen Namingway Cardin Mariolta korttipelissä Trenossa. Saman esineen voit löytää myös Kujan huoneesta palatsista etsimällä sitä etualalla olevien kirjojen joukosta.

Ota Namingway Cardisi ja mene Daguerreoon. Etsi mies, joka kuljeskelee ympäriinsä kirjaston keskikerroksessa. Esineesi nähtyään hän haluaa keksiä uudet nimet seurueesi jäsenille.

Päästäksesi keskikerrokseen sinun pitää tutkia omituista pölkkyä lääkekaapin vieressä. Juttele sen jälkeen miehelle, joka on kirjahyllyjen luona huoneen oikeassa nurkassa. Löydettyäsi kysytyn kirjan sinun on juteltava hänen kanssaan uudestaan. Silloin hän siirtyy, ja aiemmin piilotetun askelman avulla pääset kirjaston keskikerrokseen.

HIRVIÖT ASEKAUPASSA

Trenon asekauppiaalla on hirviö kellarissaan. Voit taistella yhtä hirviötä vastaan CD 2:lla, kahdesta erilaisesta hirviöstä yhtä vastaan CD 3:lla ja yhtä hirviötä vastaan CD 4:llä. Hirviöt päihitettyäsi sinua ei palkita EXP:llä eikä AP:llä, sitä vastoin kaupanomistajalla on sinulle lahjoja.

IHANAT ÄÄNET

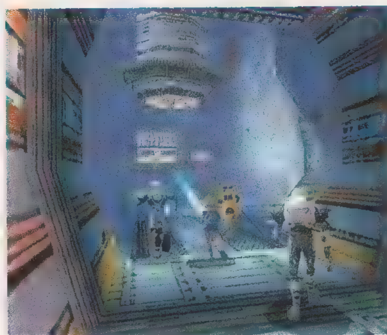
Aikaisemmin mainitsimme, että Trenon huutokaupasta voi hankkia useita kappaleita klassisia *Final Fantasy*-esineitä, ja niiden hankkimiseen on myös todella hyvät syynsä. Jos olet ostanut Doga's Artifactin ja Une's Mirrorin, mene Black Mage Villageen. Juttele henkilölle, joka seisoo Phonographin edessä majatalon sisällä. Musiikki vaihtuu silloin yhteen *Final Fantasy VI*:n kappaleista, ja ihanat sävelet jatkuvat aina siihen asti, kunnes lähdet kylästä.

HIRVIÖ	LAHJA
Griffin (CD 2)	**Tonberry Card**
Catoblepas (CD 3)	**15 000 Giliä**
Amdusias (CD 3)	**Running Shoes**
Behemoth (CD 4)	**Circlet**

Phantasy Star Online

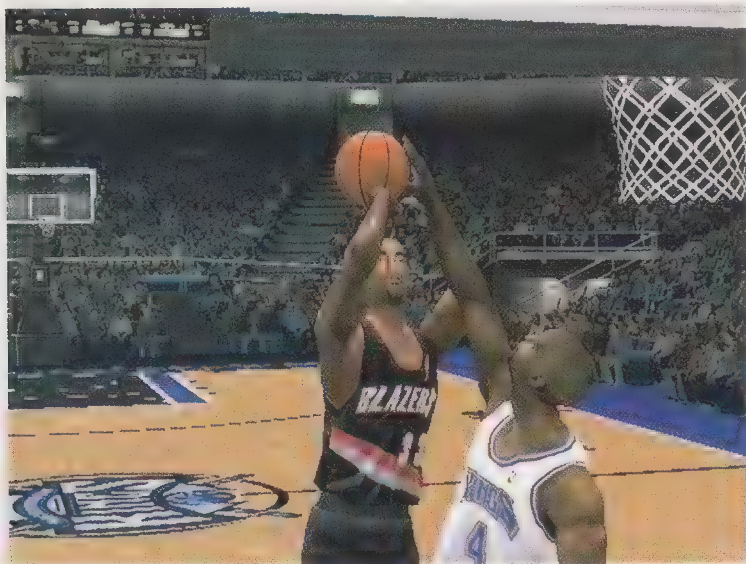
Dreamcast

UUDET VAATTEET
Haluatko erottua joukosta? Silloin sinun on heti hankittava itsellesi uusi asu. Antamalla hahmollesi jonkin alla olevista nimistä saat käyttöösi bonusasuja. Saatuasi asusteet esiin voit muuttaa hahmosi nimen siksi miksi haluat.



Rotu	Nimi
HUmar	**KSKAUDONSU**
HUnewearl	**MOUEOSRHUN**
HUcast	**RUUHANGBRT**
FOmarl	**DNEAOHUHEK**
FOnewm	**ASUEBHEBUI**
FOnewearl	**XSYGSSHEOH**
RAmar	**SOUDEGMKSG**
RAcast	**MEIAUGHSYN**
RAcaseal	**NUDNAFJOOH**

HELPOSTI SAATU KOKEMUS
Pelatessasi onlinena toisen pelaajan kanssa, on olemassa helppo tapa tienata kokemuspisteitä. Jos hahmollasi on pistooli, voit mennä sisälle huoneeseen ja ampua laukauksen, juosta sitten ulos huoneesta ja odottaa, kunnes kaverisi on tappanut hirviön. Laihanlaisesta panoksestasi huolimatta sinut palkitaan mielettömällä määrällä kokemuspisteitä.



NBA Live 2001

PlayStation2

LUO OMA DREAM TEAMISI
Kausien aikana on vaikea saada uusia hyviä pelaajia, jos itsellä ei ole antaa vaihtoon samanlaista. On kuitenkin olemassa hyvä tapa kiertää tämä systeemi. Aloita valitsemalla **Season Mode.** Paina sitten **Ympyrä** ja valitse valikosta **Roster**. Nyt voit luoda oman pelaajasi. Maksimoi pelaajan ominaisuudet ja tallenna hänet Free Agent Pooliin. Mene sitten takaisin valikkoon ja valitse taas **Roster**.
Nyt voi tehdä sopimuksen uuden pelaajasi kanssa. Jos hän on arvoasteikossa 90 tai enemmän, voit vaihtaa hänet johonkin toiseen liigan pelaajaan. Toista käytäntö, kunnes sinulla on oma Dream Teamisi.

TAPA TEHDÄ SUPERTÄHDISTÄ ENTISTÄKIN PAREMPIA
Paina **Ympyrä** ollessasi päävalikossa. Valitse **Roster** ja sitten **Edit Player.** Jos itse luomiesi pelaajien lista on tyhjä, kuvaruutuun ilmestyy yksi pelin supertähdistä. Jos painat **R2**-näppäintä Edit Player-valikossa, voit tehdä pelaajasta entistä paremman. Halutessasi muuttaa jonkun muun pelaajan ominaisuuksia, sinun tarvitsee vain painaa **L2**-näppäintä päästäksesi takaisin tyhjälle listalle. Paina sitten Start ja parantele seuraavaa pelaajaa.



Rayman Revolution

PlayStation2

CHEAT MODE
Mene haluamallesi kartalle ensimmäistä lukuunottamatta. Valitse sitten **Sound** Options-valikosta ja merkkaa **Mute.** Ruutuun ilmestyy huijausvalikko, jos pidät **L1**- ja **R1**-näppäimet pohjassa samanaikaisesti kun painelet **L2, R2, L2, R2, L2, R2.**

SALAISET KARTAT
Mene ensimmäiselle kartalle ja valitse **Language** Options-valikosta. Valitse sitten **Voices** ja merkkaa vaihtoehto **Raymanian.**
Tämän jälkeen pidä **L1** - ja **R1**-näppäimet alhaalla samaan aikaan kun painelet **L2, R2, L2, R2, L2, R2.** Silloin saat kolme uutta multiplayerkarttaa.



Crash Bash

PlayStation

SPYRO 3-DEMO
Jos haluat nähdä *Spyro 3*:n demon, painele seuraava näppäinyhdistelmä otsakkeen ilmestyttyä kuvaruutuun: **L1, R1, Neliö, Start.**

Star Wars Demolition

Dreamcast

OTA KÄYTTÖÖSI LOBOT, BOUSHH JA DARTH MAUL
Valitse päävalikosta Options. Tullessasi etuoikeuksien valikkoon pidä näppäimet **L** ja **R** alhaalla. Tehtyäsi oikein ruutuun ilmestyy tunnussanavalikko. Kirjoita sitten tunnussana: **Watto_Shop.** Saat silloin käyttöösi kolme uutta hahmoa.

ENEMMÄN TUNNUSSANOJA

TUNNUSSANA	VAIKUTUS
SLOW_MO_ON	**Peli kulkee puolta nopeammin**
LO_GRAV_ON	**Heikompi painovoima**
NO_BADDIES	**Ei vastustajia Battle Modessa**
RAISE_THEM	**Pelaajasta haavoittumaton**
MOVIE_SHOW	**Näyttää kaikki onnelliset loppukohtaukset**
SAD_MOVIES	**Näyttää kaikki onnettomat loppukohtaukset**
MULTI_CARS	**Kahdella pelaajalla voi olla sama ajoneuvo**
EXTRABUTTS	**Uusi ulkoasu**
FIRERATEUP	**Nopeammat aseet**
ITS_A_TRAP	**Kolme vihollista hyökkää kerralla**
BFM_FEELIT	**Massiivisemmat ajoneuvot**
THROTTLEUP	**Nopeammat ajoneuvot**
NO_PEEKING	**Vihollisten ja ratojen valikoituminen sattumankauppaa**



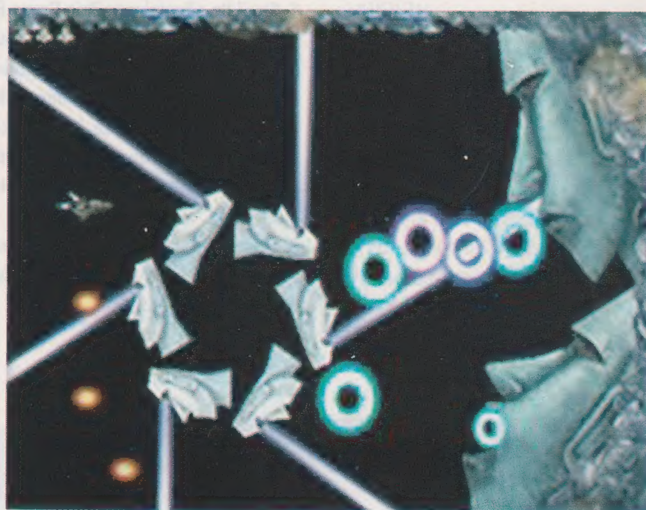
San Francisco Rush 2049

Game Boy Color

Alla olevien tunnussanojen avulla voit pelata pelin ratoja haluamassasi järjestyksessä.

Rata 2 = MADTOWN	
Rata 3 = FATCITY	
Rata 4 = SFRISCO	
Rata 5 = GASWRKZ	
Rata 6 = SKYWAYZ	
Rata 7 = INDSTRL	
Rata 8 = NEOCHGO	
Rata 9 = RIPTIDE	



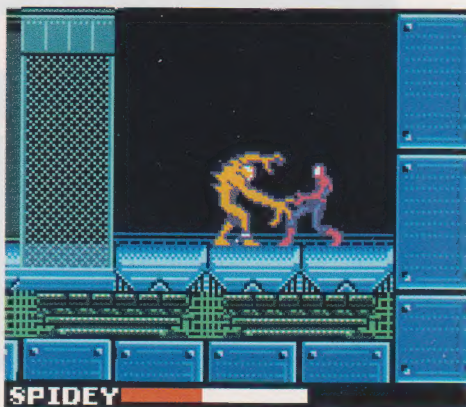


Spider-Man

Game Boy Color

Onko sinulla ongelmia Venomin tai jonkun muun roiston päihittämisen suhteen? Siinä tapauksessa seuraavat tunnussanat koituvat helpotukseksi.

Tunnussana Venomille = H4BBC	
Päihitetty Venom=GVBF	
Päihitetty Lizard=QVCLF	
Laboratorio=G-FGN	
Viimeinen rata=S8KR6	



Gradius III & IV

PlayStation2

FULL DOUBLE SHOT
Keskeytä peli ja paina **Ylös, Ylös, Alas, Alas, Vasen, Oikea, Vasen, Oikea, Neliö, Kolmio.**

FULL LASER SHOT
Keskeytä peli ja paina **Ylös, Ylös, Alas, Alas, Vasen, Oikea, Vasen, Oikea, Risti, Ympyrä.**

ENSIMMÄINEN GRADIUS-RATA (GRADIUS III)
Päästäksesi kaikkein ensimmäiselle *Gradius*-radalle sinun täytyy ensin mennä radan 10 bossin luokse. Taistellessasi sinun on annettava bossin panoksen osua itseesi, sitten voit pelata ensimmäistä *Gradius*-rataa.

Kysymyksiä & Vastauksia

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille:
Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab,
PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

MOI!

Ostin lehdykkänne tänään ja olen siihen tosi tyytyväinen! Minulla olisi pari kysymystä koskien pelimusiikkia:
1. Kuka tai ketkä sävelsivät NES:n *Castlevania I.n, II:n ja III:n* soundtrackit? Ne ovat uskomattoman hyviä!
2. Kuka sävelsi *Resident Evil 3:n* musiikin?
3. Kuka sai kunnian *Metal Gear Solidin* musiikin säveltämisestä?
4. Onko Rika Muranaka pelkkä Konamin palkkaama laulajatar vai onko hän myös säveltänyt musiikkia firman peleihin?
5. Työskentelevätkö Kenji Iro ja Hiroki Kikuta parhaillaan minkään projektin kimpussa?

Haluaisin kiittää hyvästä lehdestä!

JANNE

HEI JANNE!

1. Kukapa tietäisi! Ensimmäisen Castlevanian parissa työskennelleet henkilöt piiloutuivat mystisten taiteilijanimien taakse, ja koska he eivät enää ole Konamin palveluksessa, kukaan ei osaa sanoa keitä "James Banana" ja kumppanit todella ovat.
2. Masami Ueda.
3. Kazuki Muraoka sävelsi leijonanosan musiikista, mutta pelin teeman kynäili Tappy –taitelijanimellä esiintyvä artisti. Kazuki Muraoka on säveltänyt myös varhemman Metal Gear –sondtrackin ja työskentelee *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyn* parissa sound directorina.
4. Hän on laulajatar, jonka Konami on värvännyt esiintymään muutamiin peleihinsä.
5. Kenji Ito tuotti Chocobo Racingin musiikin. Viimeksi kuulimme Hiroki Kikutasta PlayStation –RPG *Soukaigin* ilmestyessä. Hän on vastuussa ko. Pelin soundtrackista. Paha kyllä *Soukaigi* on myynnissä vain Japanissa.
Kiitos kehuistasi!

TOIMITUS

MOIKKA!

1. Tuleeko *Tony Hawk's Pro Skater* –sarjaan kolmas osa?
2. Montako Pokémon –peliä Suomessa on myynnissä?
3. Mikä ei-japanilainen peli on myynyt Japanissa parhaiten?
4. Kannattaako *Gran Turismo 3* ostaa, jahka se ensin ilmestyy?

Kiitos vastauksista!

JAMPPA

MOI JAMPPA!

1. Neversoft suunnittelee julkaisevansa *Tony Hawk's Pro Skaterin* jatko-osan, mutta kauppoihin se ehtii todennäköisesti vasta vuonna 2002.
2. Game Boylle on julkaistu *Pokémon Red, Blue* ja *Yellow*. *Gold* ja *Silver* ovat ilmeisesti ehtineet kauppoihin lehden ilmestyessä ja *Crystal* saattaa tulla markkinoillemme vuoden lopulla. Game Boylle on saatavilla myös sarjasta riippumaton *Pokémon Trading Card Game* sekä *Pokémon Pinball*. Nintendo 64:lle on julkaistu *Pokémon Stadium, Pokémon Snap* ja *Pokémon Puzzle League*. Mitä luultavimmin sarja jatkuu vielä pitkälle ennen Pokémon –manian laantumista.
3. Amerikkalaisten ja eurooppalaisten pelien on yleensä ollut vaikea menestyä Japanissa, mutta Raren *Donkey Kong Country* ja Naughty Dogin *Crash Bandicoot* –sarja ovat menestyneet hienosti myös nousevan auringon maassa.

TOIMITUS



Jo pikainen silmäily riittää kertomaan, että *Gran Turismo 3* ei ole mikään keskinkertainen PlayStation2 -peli.

HEIPPA!

1. Kuka sävelsi *Seiken Densetsu* –sarjan fantastisen musiikin?
2. Tuleeko *Dragon Quest* koskaan Suomeen?
3. Jos rakasti *Final Fantasy VI:tä* mutta pettyi *Final Fantasy VIII:een*, pettyykö *Final Fantasy IX:n* vuoksi?

KRISTIAN

MOI KRISTIAN!

1. Kenji Ito sävelsi musiikin Game Boyn Seiken Densetsuun, Hiroki Kikuta tuotti toisen ja kolmannen osan soundtrackit ja Yoko Shimomura sävelsi kaikki *Legend of Mana 2:n* kappaleet.
2. Valitettavasti mahdollisuudet siihen ovat todella heikot, sillä Enix ei ole ilmoittanut edes sitä, ilmestyykö peli USA:ssa. Mahdollisuudet pelin käännökseen Euroopan markkinoita varten näyttävät huonoilta, sillä PlayStation –pelit eivät enää tuolloin liene erityisen rahakkaita sijoituksia.
3. *Final Fantasy IX* muistuttaa sarjan viittä ensimmäistä osaa, mutta kaikki *Final Fantasy VII:n* mielenkiintoiseksi tehneet elementit ovat mukana nytkin.

TOIMITUS

Hiroki Kikuta katosi pitkäksi aikaa julkisuudesta sävellettyään Secret of Manan fantastisen soundtrackin.





3 miljoonaa japanilaista konsolipelaajaa osti *Donkey Kong Countryn*. Yksikään eurooppalainen peli ei ole koskaan myynyt niin hyvin Japanissa.

SEURAAVASSA NUMEROSSA

BLACK & WHITE

Yhtä uraauurtava kuin viivästynytkin, vai ehkä sittenkin pelkkä kupla täynnä tyhjää? Pelasimme Black & Whitea ja tapasimme Peter Molyneuxin.

Arvostelussa mm. Daytona USA 2001, Fear Effect 2, Sonic Shuffle, The Simpson's Wrestling, Pocket Soccer ja monia muita.

MUKANA MAHTAVA JÄTTIJULISTE!